ΘΕΜΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ... MADE IN KOREA! **ΑΦΙΕΡΩΜΑ: Η ΙΝΤΕΡΝΕΤΙΚΗ ΕΛΛΑΔΑ**

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 130 15 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



HINTS & TIPS
ΔΕΚΑΔΕΣ CHEATS ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

EMULATORS' CORNER
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΘΑΥΜΑΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ EMULATORS

PC EXPERT
VOTE AUCTION

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...ΕΚΤΥΠΩΤΗ INKJET

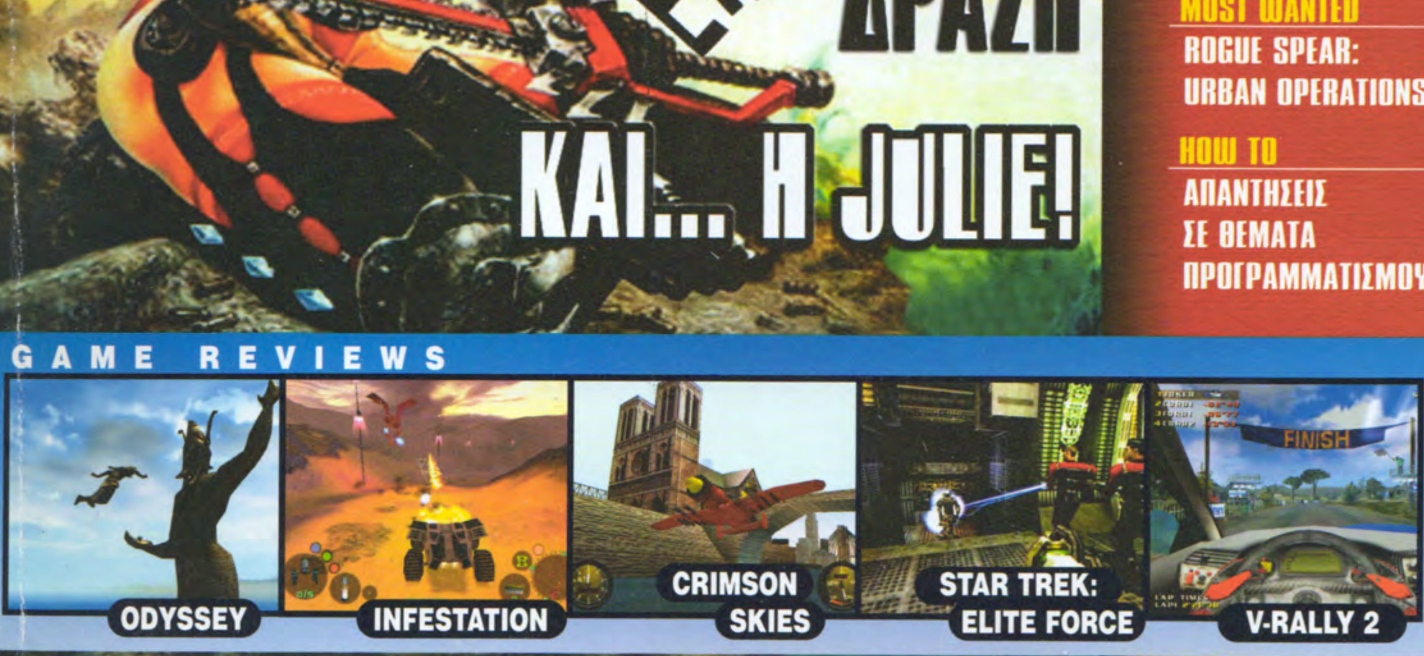
HOT STUFF
3D ACCELERATORS - MAINBOARDS

DO IT YOURSELF
BonziBUDDY

MOST WANTED
ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

HOW TO
ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΘΕΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

GAME REVIEWS



EDITORIAL

Ιουλιανός ο Παραβάτης, Ιούλιος Καίσαρας -εξ ου και ο μήνας Ιούλιος-, Via Giulia στη Ρώμη, 4th of July στις ΗΠΑ. Να, λοιπόν, πώς φτάσαμε στη φοβερή και τρομερή Julie του FAKK^2, η οποία έρχεται να κοντράρει με αξιώσεις (αλλά και με... προσόντα) την αχτύπητη Lara. Οι περισσότεροι εδώ μέσα αρέσκονται στο να μεταφράζουν την "Julie" ως Ιουλία, αν και οι δικοί μου συνειρμοί με οδηγούν περισσότερο προς το "Γιούλη" (Γεωργία δηλαδή). Οπως και να 'χει το θέμα, το αποτέλεσμα είναι το ίδιο: Η Julie είναι εδώ και φιλοδοξεί να κατατροπώσει τη Lara όχι με διαφορά στήθους (εκεί άλλωστε δεν παίζεται), αλλά προτείνοντας άλλα σαγηνευτικά προσόντα. Βρε μπας και πρέπει να αρχίσω να παίζω action games πιο συστηματικά;

Από την Ιουλία και την... Ιουλιάδα, ας περάσουμε στην Οδύσσεια και τον... Εριτία! Πρόκειται για ένα adventure βασισμένο εξ ολοκλήρου στο γνωστό ομηρικό έπος, στο οποίο δεν χειρίζεστε τον Οδυσσέα, όπως πιθανόν να περίμενε κανείς, αλλά έναν φίλο του, ο οποίος έχει αναλάβει να τον αναζητήσει και να τον φέρει πίσω στην πατρίδα. Ιδιαίτερα σημαντικό είναι το γεγονός ότι η "Οδύσσεια: Στα ίχνη του Οδυσσέα" είναι πλήρως εξελληνισμένη! Τόσο το manual όσο και οι διάλογοι (κείμενα και φωνή) είναι στα ελληνικά! Ηταν η πρώτη φορά για μένα που έπαιξα, έστω και για λίγο, ένα παιχνίδι στη μητρική μου γλώσσα και ομολογώ ότι ενθουσιάστηκα. Βέβαια, είναι και η ίδια η φύση του παιχνιδιού που βοηθάει στον "ενθουσιασμό". Τι πιο όμορφο από το να παίζεις ένα παιχνίδι με ελληνική θεματολογία στα ελληνικά!

Στο σημείο αυτό δράττομαι της ευκαιρίας να πω ένα μεγάλο "ΜΠΡΑΒΟ" σε όλα τα παιδιά που εκπροσώπησαν τη χώρα μας άξια και παλικαρίσια στους Ολυμπιακούς Αγώνες του Sydney. Οχι μόνον σε αυτούς που τα κατάφεραν, αλλά και σε εκείνους που προσπάθησαν με όλη τους την ψυχή να τα καταφέρουν. Η ίδια η διοργάνωση ήταν ιδιαίτερα επιτυχημένη, και μπράβο και στους Αυστραλούς, με ένα μόνο παράπονο: αθλητές δεν είναι μόνο όσοι πήραν χρυσό μετάλλιο, αντίθετα με ό,τι φαίνεται να πιστεύει ο Αυστραλός "τηλεοπτικός σκηνοθέτης". Και δεν μιλάω μόνο για τους αφανείς Ελληνες ήρωες, αλλά και για τους ξένους. Ελπίζω εμείς να τα καταφέρουμε καλύτερα σε αυτόν τον τομέα.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



62
Internet στην Ελλάδα
Το "ελληνικό γίγνεσθαι" στο χώρο του Internet.



68
Share the Net
Η φιλοσοφία της κοινοκτημοσύνης στο Διαδίκτυο.



74
Games Made in Korea
Η μεγάλη επίθεση των Κορεατών.

GAMECLUB

PC master CD-ROM
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Ορέστης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Κάργιαννης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Καλωσορίσατε στις σελίδες που είναι αφιερωμένες στα ομολογουμένως ενδιαφέροντα περιεχόμενα του CD-ROM. Αρχικά θα βρείτε τρία ολοκαίνουρια playable demos των Egypt 2, Odyssey και V-Rally 2 -μάλιστα, τα τελευταία δύο παρουσιάζονται αναλυτικά στο τεύχος-, ενώ και τα δύο rolling demos που διαθέτει το... κατάστημα -ο λόγος για τα Red Alert 2 και Dracula 2- είναι άκρως ελκυστικά. Φυσικά, τα extras είναι και πάλι εδώ, έτοιμα να τραβήξουν την προσοχή σας. Για τα περιεχόμενα του directory Emulators δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στη σχετική στήλη, την "Emulators' corner". Καλή διασκέδαση!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

EGYPT 2

Εταιρεία: *Cryo Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MMX, 32MB RAM*

Βρισκόμαστε στο έτος 1350 π.Χ. Η Heliopolis (σε ελεύθερη απόδοση... Ηλιούπολη!) έχει αναπτυχθεί σε μεγάλο βαθμό και





έχει γίνει μία από τις μεγαλύτερες πόλεις της Αιγύπτου. Ξαφνικά, όμως, μία θανατηφόρα επιδημία εξαπλώνεται απ' άκρου εις άκρον και απειλεί να καταστρέψει την πόλη που είναι αφιερωμένη στο θεό Ρα. Η ιέρεια του Sekhmet (θεός της αρρώστιας και της ίασης) Tifet (ο ρόλος που θα παίξετε) αποφασίζει να αναζητήσει το μέσον που θα φέρει την ίαση στον πατέρα της, αλλά και σε όλους τους κατοίκους της Heliopolis. Κατά τη διάρκεια της αναζήτησής της θα ακούσει και θα μάθει πολλά ανησυχητικά μυστικά, και θα βρεθεί μπροστά σε περίεργες εξαφανίσεις ατόμων. Η όλη εξέλιξη της πλοκής την οδηγεί απευθείας στο ναό του Atum-Ra, όπου η θρησκεία μεταβάλλεται σε μεγάλη δύναμη. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να ταξιδέψετε στη μαγευτική αρχαία Αίγυπτο και να γνωρίσετε πολλά από τα μυστικά της στην προσπάθειά σας να σώσετε τους κατοίκους της πόλης σας. Η αναπαράσταση της αρχαίας πόλης (Heliopolis) είναι εκπληκτική και μας μεταφέρει επιτυχημένα την ατμόσφαιρα της εποχής. Δεδομένου όμως ότι σήμερα δεν έχει απομείνει σχεδόν τίποτα από της αρχαία πόλη Heliopolis, γεννάται το ερώτημα "Πώς οι δημιουργοί του λένε πως έχουν κάνει πιστή αναπαράστασή της;". Επί τούτου, λοιπόν, ο project manager του παιχνιδιού, Yann Troadec, δήλωσε τα εξής: "Επειδή οι ανασκαφές που έγιναν στην περιοχή δεν μας επέτρεψαν να γνωρίσουμε όλες τις λεπτομέρειες, είμαστε αναγκασμένοι να αντλήσουμε πληροφορίες για τη σωστή αναπαράσταση της πόλης από προηγούμενες αρχαιολογικές μελέτες. Αλλωστε αυτή η μέθοδος της ανακατασκευής ήταν ιδιαίτερα διαδεδομένη στην ίδια την Αίγυπτο". Τα γενικότερα ιστορικά στοιχεία του παιχνιδιού έχουν εγκριθεί (ως πραγματικά) από ειδικούς αρχαιολόγους. Ετσι, λοιπόν, η χρήση των φαρμάκων, η θέση των γυναικών και άλλα ακόμη στοιχεία παραπέμπουν τον παίκτη σε μία ρεαλιστική εικονική απεικόνιση της αρχαίας Αιγύπτου. Εγκαταστήστε, λοιπόν, το παρόν demo, προκειμένου να διαπιστώσετε των γραφομένων μου το αληθές και να σχηματίσετε τη δική σας άποψη για το επερχόμενο αυτό game.

ODYSSEY

Εταιρεία: *Cryo Interactive*
Απαιτήσεις: *PII 233MHz, 32MB RAM, 3D accelerator*

Η ιστορία του πολυμήχανου Οδυσσέα είναι παγκοσμίως γνωστή. Ο ήρωας του Τρωικού πολέμου περιπλανήθηκε σε πολλά μέρη κυνηγημένος από τη μανία του



θεού της θάλασσας Ποσειδώνα, μέχρι να φτάσει και πάλι στο βασίλειό του, την όμορφη Ιθάκη. Το παιχνίδι εμπνέεται από τις περιπέτειες του Οδυσσέα και η όλη ιστορία του

SCREENSHOTS

- Legends of Might & Magic
- The Legend of the Prophet & the Assassin
- Rune
- Settlers 4

DRIVERS

- ATI Rage 128
- nVIDIA
- Voodoo 4, 5

έχει ως εξής: Η Πηνελόπη δεν έχει καθόλου νέα από τον αγαπημένο της σύζυγο για πάρα πολλά χρόνια και, όπως είναι φυσικό, όσο περνά ο καιρός η ανησυχία της για την τύχη του ήρωά μας μεγαλώνει. Ψάχνει, λοιπόν, κάποιον ο οποίος θα αναλάβει να εντοπίσει τα ίχνη του Οδυσσέα. Αυτός δεν είναι άλλος από το φίλο του Οδυσσέα Heritias, τον οποίο θα υποδυθείτε εσείς. Αρχικά θα μεταβείτε στην Τροία, εκεί όπου για τελευταία φορά είχαν δει τον Οδυσσέα ανθρώπινα μάτια. Αφού ξεκινήσετε και συγκεντρώσετε τα απαιτούμενα στοιχεία, θα ταξιδέψετε σε πολλά από τα αιγαιοπελαγίτικα νησιά, σε ονειρικούς κόσμους, και θα φτάσετε μέχρι και στον κάτω κόσμο. Στη διαδρομή σας θα συναντήσετε μυθικές μορφές, όπως ο Κύκλωπας και οι Σειρήνες, τις οποίες συνάντησε και ο Οδυσσέας. Θα πρέπει να σταθείτε όρθιοι απέναντι στα βίτσια των θεών και να ξεφύγετε από τη μανία του Ποσειδώνα. Με δυο λόγια θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε ό,τι και το πρόσωπο που αναζητάτε. Συνοπτικά, η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού θα περιλαμβάνει:

- εκπληκτική πλοκή της περιπέτειας, η οποία βασίζεται στο πλέον φημισμένο αρχαιοελληνικό έπος,
- περιβάλλοντα εμπνευσμένα από τις περιγραφές του Ομήρου και πλήθος μυθικές μορφές,
- γραφικά υψηλής ποιότητας, χάρη στη νέα Cryogen engine,
- "ταξίδια" σε μαγευτικές περιοχές και



- ατμοσφαιρική μουσική που δένει με το παιχνίδι.

Η επιλογή της Cryo Interactive ως προς το σενάριο του παιχνιδιού είναι πολύ καλή. Επιπλέον θα βρείτε το πλήρες review στις σελίδες του παρόντος "PC Master". Μέχρι... τότε, ρίξτε μια ματιά στο demo που σας εξασφαλίσαμε.

V-RALLY 2

Εταιρεία: *Infogrames*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM*

Η συνέχεια ενός αρκετά καλού racing game, το οποίο όμως... παραήταν εύκολο στο χειρισμό. Φυσικά, λόγω του ανταγωνισμού (λέγε με επερχόμενου Colin McRae 2) έχει ανεβάσει τις "αποδόσεις" του και περιλαμβάνει αρκετά νέα και ενδιαφέροντα στοιχεία. Πρώτο και βασικό η βελτίωση του χειρισμού του οχήματος, χωρίς όμως να είναι απόλυτα ρεαλιστικός. Στο παιχνίδι θα βρείτε δεκαέξι επίσημα αγωνιστικά αυτοκίνητα, ενώ παράλληλα υπάρχουν άλλα δώδεκα, τα οποία παίρνετε ως bonus αν τα πάτε καλά. Η λεπτομέρεια στο σχεδιασμό των οχημάτων είναι εκπληκτική, αφού το καθένα αποτελείτο από 22.000 πολύγωνα. Οι διαθέσιμες κάμερες δεν θα σας απογοητεύσουν, καθώς σας επιτρέπουν να βλέπετε και να ελέγχετε το όχημά σας κατά πώς σας εξυπηρετεί. Οι τελευταίες έχουν αυξηθεί αρκετά σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση. Ετσι, μπορείτε να δείτε το όχημά σας σχεδόν από κάθε δυνατή οπτική γωνία. Ακόμη μία σημαντική προσθήκη είναι η ύπαρξη του συνοδηγού, ο οποίος σας ενημερώνει για τη διαδρομή, ενώ και τα physics είναι αρκετά βελτιωμένα και τις ζημίες που (σίγουρα) θα προκαλέσετε θα τις... αισθάνεστε. Ακόμη το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα να διαγωνιστούν μέχρι και 4 παίκτες, οι δύο από τους οποίους στην ίδια οθόνη (split-screen mode).





Επιπλέον, θα βρείτε τέσσερα διαφορετικά modes παιχνιδιού (Arcade, Championship, V-Rally Trophy και Time Trial) και ογδόντα πίστες! Μάλιστα, οι τελευταίες είναι "τοποθετημένες" σε δώδεκα διαφορετικές χώρες. Αν παραμένετε ανικανοποίητοι με τους αριθμούς που μόλις ανέφερα, μάθετε ότι μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας πίστες μέσω του ενσωματωμένου στο παιχνίδι editor. Πάντως, να ξέρετε πως οι διαδρομές που θα πρέπει να κάνετε ξεπερνούν τα 400Km (συνολικά βέβαια), ενώ σίγουρα δεν θα μείνετε παραπονεμένοι από τα replays, με τα οποία μπορείτε να απολαύσετε τα κατορθώματά σας. Ο ήχος ακολουθεί και αυτός τη γενικότερη αναβαθμισμένη πορεία του τίτλου και παράλληλα παρέχει υποστήριξη για όλα τα σχετικά περιφερειακά (τιμόνια κ.λπ.). Αν, τώρα, θέλετε να μάθετε περισσότερα για το παιχνίδι, ο... σεφ σας προτείνει δύο επιλογές: ή διαβάστε το αναλυτικό review που υπάρχει σε αυτό το τεύχος ή εγκαταστήστε το demo που θα βρείτε στο παρόν CD-ROM. Το καλύτερο, πάντως, είναι να συνδυάσετε και τις δύο επιλογές.

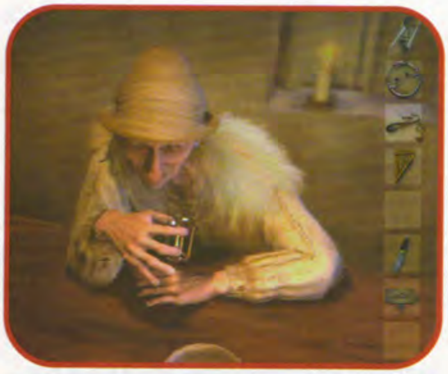
DRACULA 2

Εταιρεία: *Canal + Multimedia*
ROLLING DEMO

Σταυροί, σκόρδα, αγιασμοί και άκρως υποβλητική ατμόσφαιρα. Φαντάζομαι πως πολλοί από εσάς θα ζήσατε όλες αυ-

SOLUTIONS

- Traitor's Gate



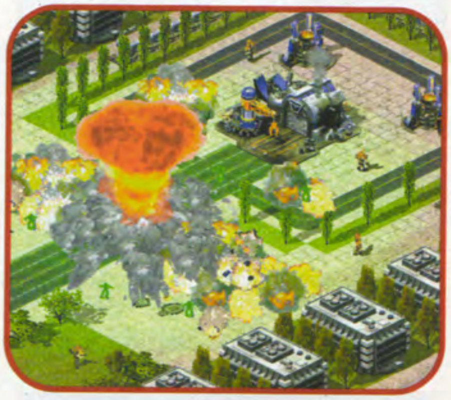
τές τις καταστάσεις στο εξαιρετικά καλό adventure game Dracula. Αν νομίζετε, όμως, πως η αποστολή σας τελείωσε με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, τότε, φίλοι μου, πλανάσθε οικτρά! Ο φίλτατος κόμης επέστρεψε από τον κόσμο των νεκρών (καλά, εδώ και χρόνια ανήκει σε αυτόν και ας μην το έχει καταλάβει!) και εγκαταστάθηκε στο Λονδίνο διψασμένος για εκδίκηση και, φυσικά, για φρέσκο αίμα! Δείτε το trailer για να καταλάβετε για τι μιλάμε: εκπληκτικά γραφικά, άκρως υποβλητική ατμόσφαιρα και η ανάλογη μουσική υπόκρουση. Πιστεύω πως το game αυτό, αν και πρόκειται να αργήσει λίγο (η κυκλοφορία του είναι προγραμματισμένη για το τέλος του έτους), θα τραβήξει το ενδιαφέρον μεγάλης μερίδας των gamers. Μέχρι τότε απολαύστε το trailer. Αν, φυσικά, πέσει στα χέρια μας κάποιο playable demo του τίτλου, να είστε σίγουροι πως θα το βρείτε εδώ.

RED ALERT 2

Εταιρεία: *Westwood*
ROLLING DEMO

Αυτό και αν είναι πολυαναμενόμενο παιχνίδι! Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα RTS όλων των εποχών, το οποίο ακόμη και σήμερα έχει πλήθος φανατικών παικτών. Το πιο πιθανό, βέβαια, είναι να γνωρίζετε την υπόθεσή του. Ωστόσο, επιτρέψτε μου να γράψω δυο λόγια σχετικά (δεν είναι δυνατόν να το ξέρετε όλοι πια!). Η Σοβιετική Αυτοκρατορία (!) εισβάλλει στην Αμερική και κατακτά πολλές μεγάλες πόλεις της. Εσείς θα επιλέξετε το μέρος με το οποίο θέλετε να παίξετε και ανάλογα ή θα υποτάξετε όλη την περιοχή ή θα την ελευθερώσετε. Οι νέες τεχνολογίες είναι πολλές και κάθε "στρατόπεδο" διαθέτει τις δικές του. Επιπλέον, ο πόλεμος δεν περιορίζεται στην Αμερική: κατά την εξέλιξή του εξαπλώνεται και σε άλλες χώρες, όπως η Γερμανία, το Μεξικό, η Γαλλία και, φυσικά, η Ρωσία. Δείτε αυτό το rolling demo για να καταλάβετε τι θα επικρατεί στο παιχνίδι. Προσωπικά με ενοχλεί η συνεχιζόμενη αμερικανική προπαγάνδα, η οποία πλέον περνά και μέσα από τα computer games. Ελπίζω να έχουν όλοι τη διάκριση να αναγνωρίσουν τις στρεβλώσεις της αλήθειας. Άλλωστε, εμείς δεν είμαστε... Αμερικανάκια να τρώμε ό,τι μας σερβίρουν.





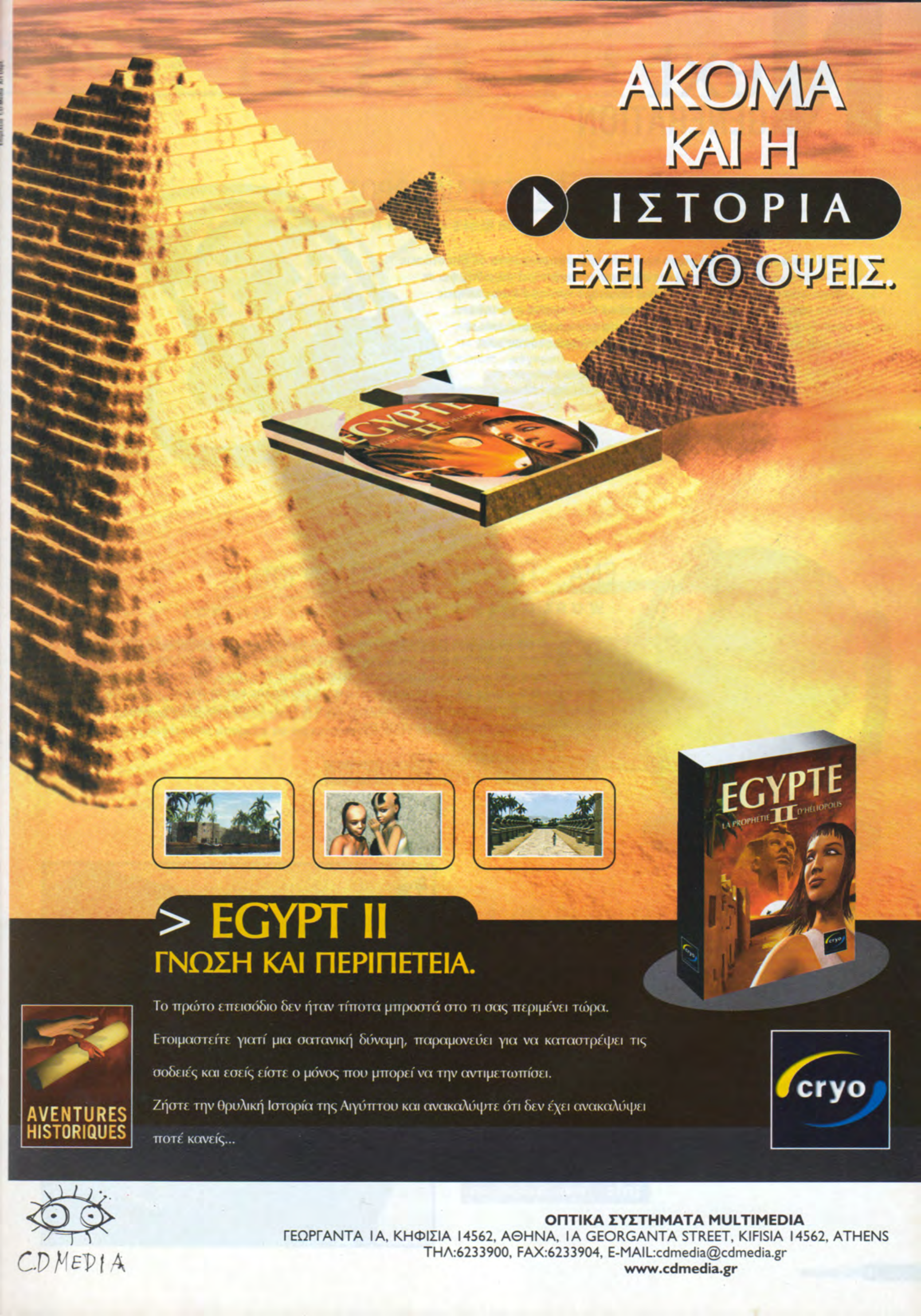
EXTRAS

Ας περάσουμε, όμως, στα περιεχόμενα του directory αυτού, στο οποίο υπάρχουν πάντα πολλά και ενδιαφέροντα προγράμματα - και όχι μόνο.

- **Counterstrike 7.1:** Η τελευταία έκδοση του εκπληκτικού αυτού Mod για τα Half-Life. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στη στήλη "On-Line Gaming" του τεύχους 127 (1 Σεπτεμβρίου 2000), για να μάθετε όλες τις... ανατριχιαστικές λεπτομέρειες.
- **Deus Ex Software Developer's Kit:** Πώς θα σας φαινόταν να μπορούσατε να φτιάξετε και εσείς τις δικές σας πίστες γι' αυτό το πολύ καλό παιχνίδι; Αν σας αρέσει η ιδέα, μπορείτε με τη χρήση αυτού του επίσημου "εργαλείου" να κάνετε το σχέδιό σας πράξη. Το πρόγραμμα έρχεται απευθείας από τους κατασκευαστές του παιχνιδιού.
- **Free Games:** Εδώ θα βρείτε δύο adventure games σε πλήρεις εκδόσεις. Αποτελούν δημιουργίες ανεξάρτητων ομάδων προγραμματιστών, και μπορείτε να τα δείτε χωρίς κανέναν περιορισμό.
- **MP3 Kingdom:** Το καθιερωμένο section, το οποίο περιλαμβάνει δημιουργίες ανεξάρτητων καλλιτεχνών σε μορφή mp3. Στο παρόν CD θα βρείτε πέντε τραγούδια των Mindi Abair και δεκαέξι των Sekora. Πού ξέρετε, μπορεί αυτά τα συγκροτήματα στο μέλλον να γίνουν πολύ γνωστά και τα τραγούδια που κρατάτε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας να αποκτήσουν ιδιαίτερη αξία.
- **Saves:** Εδώ θα βρείτε αποθηκευμένα παιχνίδι για τα Icewind Dale και Diablo 2. Σχετικά με το τελευταίο, θα βρείτε και το save "warrior", το οποίο σας δίνει την ευκαιρία να σκοτώσετε τον Diablo με έναν Warrior level 30.
- **Share the Net:** Εδώ υπάρχουν όλα τα προγράμματα που αναφέρονται στο σχετικό άρθρο του τεύχους αυτού.

PATCHES

- Daikatana
- Terminus


ΑΚΟΜΑ
ΚΑΙ Η
ΙΣΤΟΡΙΑ
ΕΧΕΙ ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ.
EGYPTE
II
LA PROPHÉTIE D'HÉLIOPOLIS
cryo
> EGYPT II
ΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ.
Το πρώτο επεισόδιο δεν ήταν τίποτα μπροστά στο τι σας περιμένει τώρα.
Ετοιμαστείτε γιατί μια σατανική δύναμη, παραμονεύει για να καταστρέψει τις σοδειές και εσείς είστε ο μόνος που μπορεί να την αντιμετωπίσει.
Ζήστε την θρυλική Ιστορία της Αιγύπτου και ανακαλύψτε ότι δεν έχει ανακαλύψει ποτέ κανείς...
AVENTURES HISTORIQUES
cryo
C.D MEDIA
ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

Ο ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΣΑΣ ΑΓΓΕΛΙΑΦΟΡΟΣ

BELL SOUTH 2-WAY COMMUNICATOR

Ενα ασύρματο τηλέφωνο που λειτουργεί απρόσκοπτα σε αποστάσεις έως και 2 μιλίων. Είναι αδιάβροχο και μπορεί να εκπέμψει σε δύο συχνότητες. Ισως φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο στους λάτρεις της περιπέτειας, καθώς μπορεί να τους βγάλει από πιθανή δύσκολη θέση. Για τη λειτουργία του χρειάζεστε απλώς τέσσερις μπαταρίες τύπου AAA.

info www.igadget.com



ΕΝΑ... ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΡΟΛΟΪ

WORLD TIME GLOBE



Θέλετε να μάθετε τι ώρα είναι σε κάποια άλλη πόλη του κόσμου; Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να περιστρέψετε την υδρόγειο αυτή και να δείτε την ώρα στη χώρα που επιθυμείτε. Δείξτε απλώς την πόλη που σας ενδιαφέρει, και στην LCD οθόνη θα εμφανιστούν το όνομα της πόλης και τα πλήρη τρέχοντα ημερολογιακά στοιχεία της (ημερομηνία, ώρα κ.λπ.). Εκτός των άλλων, είναι και ένα ωραίο διακοσμητικό για το γραφείο σας.

info www.igadget.com

ΤΟ ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΑΣ

VIRTUAL OFFICE

Πώς θα σας φαινόταν ένα "πτυσσόμενο" γραφείο έτοιμο προς χρήση κάθε στιγμή; Αν η ιδέα σάς αρέσει, αυτό το προϊόν ίσως είναι ό,τι ζητάτε. Με μία κίνηση ετούτη η θήκη για laptop μετατρέπεται σε ένα μικρό, πλήρως οργανωμένο γραφείο, το οποίο θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο. Διαθέτει δύο κλειδαριές ασφαλείας με συνδυασμό, ενώ το βάρος της δεν ξεπερνά τις 13 λίμπρες.

info www.igadget.com





ΕΝΑΣ MP3 PLAYER ΓΙΑ... ΑΘΛΗΤΕΣ

NIKE PSA PLAY 120

Ένας φορητός MP3 player με την υπογραφή της Nike, μίας εκ των μεγαλύτερων στον κόσμο εταιρειών αθλητικών ειδών. Διαθέτει 64MB onboard μνήμης και έχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής 120 λεπτών μουσικής. Υποστηρίζει τόσο το MP3 format όσο και το WMA και έχει άκρως εργονομικό σχήμα. Ασφαλώς ένας καλός σύντροφος για τις αθλητικές δραστηριότητές σας, αρκεί βέβαια αυτές να μην είναι τύπου... ράγκμπι!

info www.nike.com

ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΤΕ ΨΗΦΙΑΚΑ

SHARP 3" LCD HI8 400X DIGITAL ZOOM

Μία ενδιαφέρουσα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή από τη Sharp. Διαθέτει δυνατότητα για εφέ (έξι έτοιμα) επί της οθόνης, όπως επίσης για συνδυασμό και λήψη δύο φωτογραφιών, το δε zoom της φτάνει στο 16x. Η LCD οθόνη που διαθέτει είναι υψηλής ευκρίνειας και ιδιαίτερα εύχρηστη ακόμα και για αρχάριους χρήστες. Φυσικά, τις φωτογραφίες σας μπορείτε να τις εκτυπώσετε στον υπολογιστή σας.

info www.sharp.com





RECORDER & CD-PLAYER ΣΕ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΕΝΟΣ

PHILIPS CDR785 CD RECORDER

Με αυτό το CD Recorder της Philips μπορείτε να γράψετε ένα μουσικό CD σε ταχύτητα 2x και αμέσως μετά να το ακούσετε. Διαθέτει CD charger τριών δίσκων, ούτως ώστε να μπορείτε να κάνετε και τις "μείξεις" σας. Το θετικό είναι πως μπορείτε να ακούσετε τόσο ένα CD που δεν έχετε "κλείσει" όσο και ένα CD-RW (επανεγγράψιμο δισκάκι). Αρκεί, βέβαια, η χρήση να είναι απόλυτα προσωπική και όχι για... πονηρούς σκοπούς.

info www.philips.com

PC NEA

Ειδήσεις που ενδιαφέρουν τους αναγνώστες του "PC Master"

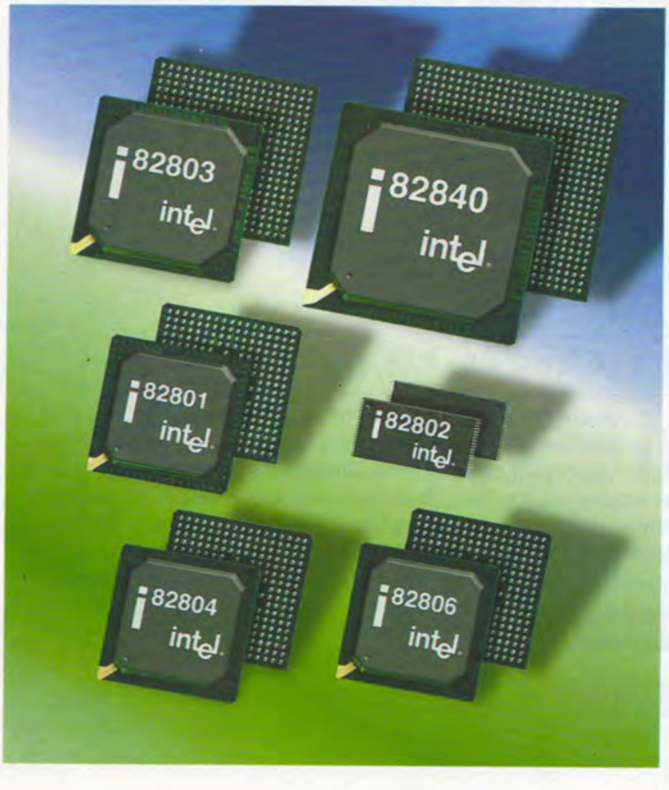
Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου

Τα πισωγυρίσματα της Intel

Ο αγώνας δρόμου μεταξύ των δύο πρωτοπόρων κατασκευαστριών chips επεξεργαστών, που εξελίσσεται σε εντονότατους ρυθμούς για περισσότερο από έναν χρόνο, φαίνεται να εξαντλεί τη φαινομενικά ισχυρότερη έως σήμερα Intel. Ενώ η AMD συνεχίζει να παρουσιάζει θεαματικές αυξήσεις στις εισπράξεις της στο κλείσιμο κάθε τριμήνου, τροφοδοτώντας ταυτόχρονα την αγορά με ικανοποιητικές ποσότητες, ακόμη και με τα κορυφαία μοντέλα του Athlon (σημειωτέον φτάνει αισίως τα 1,2GHz μέχρι το τέλος του μήνα), η Intel υποπίπτει από το ένα λάθος -συνήθως λόγω βεβιασμένων κινήσεων- στο άλλο.

Εκτός από την απόσυρση όλων των Pentium III των 1,13GHz από την αγορά, για την οποία σας πληροφορήσαμε σε προηγούμενο τεύχος, ανακοίνωσε ότι ματαιώνει οριστικά την εξέλιξη του chip με κωδικό όνομα Timna, που σκόπευε να κυκλοφορήσει ως διάδοχο του Celeron. Υπενθυμίζουμε ότι ο Timna αποτελούσε τη νέα φιλοσοφία της εταιρείας στους επεξεργαστές, που ως κύριο στόχο είχε την πολυχρηστικότητα και το μειωμένο κόστος παραγωγής. Ο Timna θα ενσωμάτωνε επιπλέον υποκυκλώματα, που έως σήμερα συναντάμε μόνο στα mainboards, και η Intel σκόπευε να τον παρουσιάσει στις αρχές του επόμενου έτους. Τελικά, η εταιρεία ανακοίνωσε τη ματαίωση του project εξαιτίας προβλημάτων στο σχεδιασμό, τα οποία έχουν να κάνουν με το Memory Translation Hub, αντίστοιχα δηλαδή με την αιτία απόσυρσης του Pentium III των 1,13GHz.

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, Pentium 4 ακούμε και Pentium 4 δεν βλέπουμε. Από εκεί που επρόκειτο να κυκλοφορήσει μέσα στον Οκτώβριο, τελικά, μάλλον θα καταλήξει... χριστουγεννιάτικο δώρο της Intel. Οι αιτίες της καθυστέρησης πολλές, αν και καμία δεν επιβεβαιώνεται επίσημα από την Intel. Η πρώτη, καθαρά οικονομική, αναφέρει ότι εξαιτίας των αυξημένων απαιτήσεων για τα κορυφαία μοντέλα του Pentium III, τις οποίες δεν μπορεί να καλύψει με την παρούσα παραγωγή της, αλλά και το πάθημα που έγινε μάθημα από τη βεβιασμένη κυκλοφορία του Pentium III στα 1,13GHz, η Intel προτίμησε να παρατείνει την αναμονή του αγοραστικού κοινού, που ούτως ή άλλως απαιτεί για την ώρα τον Pentium III. Η δεύτερη έχει να κάνει με τα σχεδιαστικά προβλήματα του chipset i850 (Tehama), το οποίο προορίζεται για τα mainboards που θα φιλοξενούν τον Pentium 4. Το i850 αντιμετωπίζει τα προβλήματα που συναντήσαμε και με το i820 και έχουν να κάνουν με την υποστήριξη της μνήμης τύπου RDRAM. Ενώ δηλαδή η Intel επιμένει στο σχεδιασμό με βάση τις απαιτήσεις της ακριβής και αμφιβόλου αξίας RAMBUS, με την οποία δεσμεύεται με συμβόλαιο, τα προβλήματα ασυμβατότητας των κυκλωμάτων για την ταυτόχρονη υποστήριξη της σαφώς οικονομικότερης RDRAM προκαλούν περαιτέρω καθυστερήσεις στην ολοκλήρωση του σχεδιασμού. Ετσι, λοιπόν, για να μη βρεθεί με μερικά εκατομμύρια απούλητα chips, η Intel προτίμησε να μετατοπίσει την κυκλοφορία του προγράμματος κατά ένα μήνα πίσω. Ομως, διάφοροι παρατηρητές επισημαίνουν ότι μέχρι τα Χριστούγεννα πιθανώς τα 1,4GHz, ταχύτητα με την οποία σκοπεύει να εισαχθεί ο Pentium 4 στην αγορά, να μην επαρκούν, καθώς η AMD θα κινείται πλέον στο φάσμα των 1,5GHz!



Ο ταχύτερος σκληρός από τη Seagate

Η πρωτοπόρος κατασκευάστρια σκληρών δίσκων Seagate ορίζει για ακόμη μία φορά την κορυφή της ταχύτητας με την τέταρτη γενιά της σειράς Barracuda ATA III. Με ταχύτητα περιστροφής 7.200rpm, ενσωματωμένο επεξεργαστή χρονιζόμενο στα 80MHz για επιτάχυνση κατά 25% στη διαδικασία διαχείρισης των δεδομένων και 20GB χωρητικότητα ανά επιφάνεια, ο Barracuda ATA III δεν είναι απλώς ο ταχύτερος σκληρός δίσκος της αγοράς (έως και 37% βελτίωση σε σχέση με τον προηγούμενο Barracuda), αλλά και ένας από τους πιο ανθεκτικούς, αφού αντέχει και σε κραδασμούς της τάξης των 350g κατά τη λειτουργία του.

Στις προδιαγραφές του Seagate Barracuda ATA III συναντάμε:

- Χωρητικότητα έως και 40GB
- 2MB buffer
- Ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 500MB/sec
- 8,9msec μέσο χρόνο αναζήτησης
- Υποστήριξη του interface Ultra ATA/100



Ο Barracuda ATA III απευθύνεται στους χρήστες με ιδιαίτερες απαιτήσεις ταχύτητας, ποιότητας και αντοχής.

flash

Εξελίξεις στους επεξεργαστές

Η Intel έδωσε στην κυκλοφορία νέα μοντέλα Pentium III, που προορίζονται για τους φορητούς υπολογιστές. Πλέον η γκάμα εμπλουτίζεται από τις εκδόσεις των 800 και 850MHz, ενώ και ο σημαντικά φθηνότερος Celeron έφτασε αισίως τα 700MHz. Επειδή όμως ο πόλεμος μεταξύ των εταιρειών κατασκευής επεξεργαστών δεν επικεντρώνεται στην ταχύτητα στην οποία χρονίζονται, αλλά στην ισχύ που καταναλώνουν, καθώς οι χρήστες εκτιμούν πολύ περισσότερο τη μεγαλύτερη αυτονομία, παρά την αυξημένη ταχύτητα επεξεργασίας, η Intel, που βλέπει την πολύ μικρότερη Transmeta να κερδίζει το παιχνίδι, υιοθέτησε μία αρκετά έξυπνη τακτική εξοικονόμησης ρεύματος. Ετσι, οι Pentium III διαθέτουν την τεχνολογία SpeedStep, η οποία τους επιτρέπει να λειτουργούν σε μικρότερες συχνότητες, όταν ο υπολογιστής τροφοδοτείται από την μπαταρία του, με αποτέλεσμα να μειώνεται η κατανάλωση, η οποία εξαρτάται και από την ταχύτητα χρονισμού του chip. Στις ΗΠΑ οι νέοι επεξεργαστές κοστίζουν από 508 έως 722 δολάρια (Pentium III) και 180 δολάρια (Celeron). Αυτή είναι η τελευταία παρουσία Pentium III για φορητούς, πριν από την έλευση του αντίστοιχου Pentium 4, χρονιζόμενου στα 1,4GHz, η οποία αναμενόταν να συμπέσει με την ημερομηνία κυκλοφορίας του παρόντος τεύχους.

Η VIA, από τη μεριά της, η οποία ανήγγειλε ότι μπαίνει στο στίβο των επεξεργαστών με την ολοκαίνουρια έκδοση Cyrix III, σκοπεύει να κυκλοφορήσει έκδοση του εν λόγω επεξεργαστή που προορίζεται για τους φορητούς. Η πρόθεσή της αυτή ανακοινώθηκε στο συνέδριο VIA Technology Forum, όπου οι υπεύθυνοι της εταιρείας ανέφεραν ότι ο επεξεργαστής θα απευθύνεται στην αγορά των φθηνών υπολογιστών (κόστους κάτω των 1.000 δολ.) με ταχύτητες από 500 έως 600MHz. Επίσης, υποσχέθηκαν μέχρι και 50% μειωμένη κατανάλωση σε σχέση με τον ανταγωνισμό και πολύ συμφέρουσα τιμολογιακή πολιτική.



Οι χρυσές δουλειές για την **AMD** συνεχίζονται. Ηδη είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει τους **Athlon** και **Duron** στα **1,2GHz** και **800MHz** αντίστοιχα, ενώ παράλληλα θα ανακοινώσει περαιτέρω μείωση των τιμών των υπόλοιπων επεξεργαστών της. Η AMD έχει καταφέρει να ικανοποιεί τις απαιτήσεις της αγοράς με επαρκείς ποσότητες υλικού, κάτι που δεν έχει πετύχει η Intel, της οποίας οι κορυφαίοι Pentium III είναι δυσεύρετοι. Η AMD περηφανεύεται για την πολιτική της να ανακοινώνει νέα προϊόντα λίγο πριν από την κυκλοφορία τους, κάτι που τη "γλιτώνει" από τα προβλήματα αναβολών, καθυστερήσεων και ματαιώσεων που μαστίζουν τα προϊόντα της ανταγωνίστριας Intel. Τέλος, μέχρι τα μέσα του 2001 θα έχει προσαρμόσει την παραγωγή των νέων chips στην τεχνολογία των 0,13micron.

Ο διευθύνων το σχεδιαστικό τμήμα της **Transmeta** έκανε μία δήλωση τον προηγούμενο μήνα που προκάλεσε συζητήσεις. Ανέφερε ότι η συσσωρευμένη τεχνολογική γνώση του των 20 χρόνων δίνει ένα προβάδισμα της Transmeta σε σχέση με τους δύο μεγάλους ανταγωνιστές, Intel και AMD, τουλάχιστον μίας πενταετίας. Εξηγώντας τη δήλωσή του, ο **David Didzel** υποστηρίζει ότι για να πλησιάσουν τα standards της Transmeta οι δύο άλλοι κατασκευαστές, πρέπει να ξανασχεδιάσουν τους επεξεργαστές τους σε λευκό χαρτί. Υπενθυμίζουμε ότι ο **Crusoe** της Transmeta, που είναι σχεδιασμένος για φορητά συστήματα, έκανε πάταγο όταν κυκλοφόρησε ως ο πλέον οικονομικός στην κατανάλωση επεξεργαστής της αγοράς.

Μία μικρή εταιρεία από τη μακρινή Νέα Ζηλανδία σχεδίασε μία οθόνη που φαίνεται να εξαλείφει το πρόβλημα της "επίπεδης" απεικόνισης. Οι νέες 3D κάρτες γραφικών, παρά τις οποίες δυνατότητές τους, περιορίζονται από το γεγονός ότι η οθόνη του υπολογιστή είναι επίπεδη, με αποτέλεσμα η εικόνα που φτάνει στα μάτια του χρήστη να είναι ψευδοτρισδιάστατη. Η **Deep Video** λύνει το πρόβλημα με τη χρήση δύο LCD οθονών που τοποθετούνται παράλληλα, σε απόσταση μικρότερη των 4 εκατοστών, με την πρώτη να είναι διάφανη, αφήνοντας την εικόνα της δεύτερης να περάσει από μέσα της. Το αποτέλεσμα δίνει την αίσθηση του βάθους στο χρήστη, απαιτεί όμως για να λειτουργήσει δύο 3D κάρτες γραφικών, ενώ το κόστος -στο πειραματικό στάδιο- είναι αρκετά μεγάλο. Σε πρώτη φάση και με τιμή γύρω στα 3 εκατ. δραχμές η επονομαζόμενη 12bx 3D οθόνη απευθύνεται μόνο σε επαγγελματίες, ενώ η εταιρεία δεν αποκλείει ένα μελλοντικό μοντέλο προσαρμοσμένο στις ανάγκες των PC users.

Εγγραφή 16x!

Ο ρυθμός με τον οποίο σπάνε τα ρεκόρ ταχυτήτων οι συσκευές ανάγνωσης/εγγραφής CD συναγωνίζεται πλέον εκείνον της συχνότητας των ρολογιών των επεξεργαστών. Η Yamaha, μία εταιρεία με μακρά πείρα στις συσκευές αυτές, έκανε πάλι το θαύμα της. Στα τέλη του προηγούμενου μήνα ανακοίνωσε την παραγωγή του τύπου CD-R μοντέλου CDW 2100, που αγγίζει το 16x στην ταχύτητα εγγραφής. Με λίγα λόγια, ενώ πριν από μερικούς μήνες η διάρκεια εγγραφής ήταν αρκετή για να σας αφήσει να απολαύσετε με την ησυχία σας τον καφέ σας, τώρα πια δεν θα προλάβετε ούτε να τον φτιάξετε, καθώς επαρκούν λιγότερα από τέσσερα λεπτά για την εγγραφή ενός CD (μόνο για να βράσεις το νερό χρειάζεσαι τρία λεπτά, όπως λέει και το βιβλίο φυσικής του γυμνασίου).

Κατά τ' άλλα, το CRW 2100 διαθέτει:

- 8MB buffer
- Ταχύτητα ανάγνωσης 40x
- Ταχύτητα επανεγγραφής 10x

Το CRW 2100 υποστηρίζει το πρότυπο CD-text για ενσωμάτωση κειμένου και την εγγραφή σε raw mode για τους... δύσκολους. Ανάλογα με τον τύπο σύνδεσης, το CRW 2100 θα κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις, την CRW 2100E για το πρότυπο ATAPI και το σημαντικά ακριβότερο CRW 2100S για σύνδεση τύπου SCSI. Η Yamaha δεν έχει δώσει περαιτέρω στοιχεία για την ημερομηνία κυκλοφορίας στην αγορά ούτε για την τιμολογιακή πολιτική που θα ακολουθήσει.



Η Epson ανανεώνει τους εκτυπωτές της

Η Epson προχώρησε στην παρουσίαση νέων αναβαθμισμένων μοντέλων της σειράς Stylus inkjet εκτυπωτών για όλες τις τσέπες και όλες τις απαιτήσεις.

Ξεκινώντας από τις βασικές εκδόσεις, βρίσκουμε τον Stylus Color 580, ο οποίος αποτελεί τη φθηνότερη λύση της σειράς. Διαθέτει τετράχρωμη κεφαλή, της οποίας η απόδοση στην εκτύπωση θα ικανοποιήσει την πλειονότητα των home users. Με απόδοση 6ppm στην ασπρόμαυρη εκτύπωση, 3ppm στην έγχρωμη και μέγιστη ανάλυση 1.440x720 dpi είναι φανερό ότι κάνει τη δουλειά του αξιοπρεπώς. Η σύνδεση με τον υπολογιστή γίνεται μέσω θύρας USB.



Προχωρώντας στις πιο ακριβές λύσεις, βρίσκουμε τον Epson Stylus Color 680, ο οποίος διαθέτει νέο πιο μοντέρνο design, ενώ οι επιδόσεις του είναι σημαντικά αυξημένες σε σχέση με τον βασικό Stylus Color 580. Συγκεκριμένα, σε ασπρόμαυρη εκτύπωση επιτυγχάνει 8ppm, ενώ σε έγχρωμη ξεπερνάει τα 7,5ppm. Η ανάλυσή του εκτοξεύεται στα 2.880x720dpi, λόγω του πολύ μικρού μεγέθους σταγόνας των 4picoliters. Από την άλλη, μέσω της χρήσης του PhotoEnchance 4, του ειδικού λογισμικού της Epson, επιτυγχάνεται μεγαλύτερη ευκρίνεια και καθαρότητα στα χρώματα της εκτύπωσης.

Ξεπερνώντας τα όρια του απλού χρήστη, ο Stylus Color 880 απευθύνεται σε εκείνους με ιδιαίτερες απαιτήσεις στο είδος και την ταχύτητα της εκτύπωσης, καθώς διατηρώντας την -υψηλότατη- ανάλυση των 2.880x720dpi, επιτυγχάνει έως και 12ppm μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης και διαθέτει χρήσιμες λειτουργίες, όπως η duplex printing (εμπρός-πίσω εκτύπωση).

Τέλος, στους καθαά επαγγελματίες απευθύνεται ο Stylus Color 980 με μέγιστη ανάλυση 2.880x720dpi, ταχύτητα εκτύπωσης 13ppm, ενώ πλην των έξτρα εργαλείων του Stylus Color 880 διαθέτει επιπλέον μία πλούσια βιβλιοθήκη προγραμμάτων για DTP και εταιρικές παρουσιάσεις. Η ευκρίνεια των εκτυπώσεων βελτιώνεται ακόμη περισσότερο λόγω της ελαχιστοποίησης του μεγέθους της σταγόνας μελανιού, που φτάνει στα 3picoliters!

"Εγχρωμοι" φορητοί της Dell

Τελικά, το "μικρόβιο" του πρωτοποριακού design χτυπάει τη μία εταιρεία μετά την άλλη. Η επιμονή της Compaq στους "έγχρωμους" Presario οδήγησε όχι μόνο τη Hewlett-Packard να παρουσιάσει και τις δικές της ανάλογου design προτάσεις της σειράς Pavilion, αλλά και την Dell να περάσει την ιδέα της χρήσης χρωματικών επιφανειών στους φορητούς της Inspiron 4000. Οπως φαίνεται και στη φωτογραφία, η σειρά Inspiron 4000 διαθέτει κομψό σχεδιασμό με καμπύλες γραμμές, ενώ οι χρωματικές επιφάνειες που προσαρμόζονται σε διάφορα τμήματα του κουτιού του υπολογιστή προσφέρουν ένα ξεχωριστό οπτικό αποτέλεσμα. Επειδή όμως τα κόκκινα και τα κίτρινα πλαστικά φιλέτα μπορεί να μη συγκινούν τους πιο "σοβαρούς" χρήστες, η Dell προσφέρει στην γκάμα των χρωμάτων του Inspiron και τα μπεζ και γκρι, ώστε να μη χάσει μία σημαντική πελατεία που θεωρεί τέτοιους σχεδιασμούς... προκλητικούς.

Ωστόσο ένας υπολογιστής δεν είναι μόνο design, γι' αυτό στον τεχνικό τομέα η Dell δεν κάνει καμία παραχώρηση και μάλιστα είναι από τις πρώτες εταιρείες που υιοθετούν σε προϊόν τους τις νέες κορυφαίες εκδόσεις του Pentium III για φορητούς.



Αναλυτικότερα, στις προδιαγραφές της σειράς Inspiron 4000 βρίσκουμε:

- Επεξεργαστές Pentium III από 600 έως και 850MHz ή Celeron 600MHz με FSB στα 100MHz
- Intel Mobile 440BX chipset
- 64MB μνήμη τύπου SDRAM αναβαθμιζόμενη έως 512MB
- Κάρτα γραφικών ATI Rage Mobility 8MB, AGP
- Οθόνη LCD-TFT διάστασης 14,1", μέγιστης ανάλυσης 1.024x768 pixels
- Σκληρό δίσκο χωρητικότητας από 6GB έως και 20GB
- Κάρτα ήχου SoundBlaster Pro συμβατή και ενσωματωμένα ηχεία

H Microsoft αγοράζει κομμάτι της Corel!



Η πρωταγωνίστρια του λογισμικού και πρόσφατα καταδικασμένη για παράνομη μονοπωλιακή πολιτική Microsoft συνεχίζει να επιδίδεται στην αγαπημένη τακτική της... της καταβρόχθισης των κυριότερων ανταγωνιστών της. Αφού είδε και απόειδε με την πάλαι ποτέ ανταγωνίστριά της Corel και το περιβόητο Linux, που υποστηρίζεται θερμά από την τελευταία, αποφάσισε να επενδύσει το ποσόν των 135 εκατ. δολαρίων (54 δισ. δραχμές, ψίχουλα δηλαδή) για να αγοράσει το 25% των μετοχών της Corel, η οποία φαίνεται να παραπαίει οικονομικά μετά τη ματαίωση της συγχώνευσής της με την Inprise, αλλά και την αποχώρηση του πρώην γενικού διευθυντή της Michael Cowplant. Ετσι, ενώ ως αρχικός στόχος είναι η από κοινού ανάπτυξη του περιβόητου .Net, του πνευματικού παιδιού της Microsoft, μην απορήσετε αν σε μερικούς μήνες δείτε στις βιτρίνες των καταστημάτων τη νέα έκδοση του λειτουργικού... MS Linux.

Infosystem 2000:

Οπου λαλούν πολλοί κοκόροι...

Οπως ίσως θα καταλάβατε από τον τίτλο, η Infosystem 2000, η 14η της σειράς, μάλλον δεν μας ενθουσίασε. Αρκετά υποτονική σε σχέση με άλλες χρονιές, κατάφερε να αντικατοπτρίσει ιδανικά το μεταβατικό στάδιο στο οποίο βρίσκεται σήμερα η ελληνική αγορά πληροφορικής. Οι "κοκόροι", πάντως, ήταν στ' αλήθεια πολλοί: 275 εκθέτες και άλλοι 546 που αντιπροσωπεύονταν έμμεσα με συμμετοχές από 29 χώρες άπλωσαν την "πραμάτεια" τους σε 13.200 τετραγωνικά μέτρα, από τις 28 Σεπτεμβρίου μέχρι την 1η Οκτωβρίου, αποτυγχάνοντας ωστόσο να μας εντυπωσιάσουν, με κάποιες εξαιρέσεις που θα δούμε στη συνέχεια.

Θα ξεκινήσουμε με τους φίλους μας τους Λινουξάδες. Ναι, το Linux έδωσε το δικό του "παρών" στην Infosystem μέσω της HELLUG (Ενωση Χρηστών και Φίλων Linux Ελλάδας), η οποία μοίραζε στο stand της μπόλικο ενημερωτικό υλικό για το δημοφιλές λειτουργικό, μία δωρεάν έκδοσή του σε CD-ROM και... το πιλοτικό τεύχος ενός νέου περιοδικού με τον ευρηματικό τίτλο D.i.Li.ma (Dis Is a Linux Magazine). Μπράβο στα παιδιά!



Σε ό,τι αφορά το δημόσιο τομέα, το Υπουργείο Παιδείας ξεχώρισε με τα ουκ ολίγα νέα προγράμματά του, για τα οποία διέθετε πλούσιο ενημερωτικό υλικό. Αναφέρουμε ενδεικτικά την "Οδύσσεια", το Πανεπιστημιακό Διαδίκτυο GUNet, το δίκτυο "Αθηνά" και το πρόγραμμα "Ευρυδίκη" για τα εικαστικά. Από το τελευταίο είχαμε μάλιστα την ευκαιρία να πάρουμε στα χέρια μας ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον CD-ROM που εξέδωσε με τίτλο "Ελληνική Ζωγραφική - Από την Επτανησιακή Σχολή στη Γενιά του '30", το οποίο θα παρουσιάσουμε αναλυτικότερα σε επόμενο τεύχος. Υπήρχαν ακόμα τα νέα βιβλία πληροφορικής για τα γυμνάσια, καθώς και αρκετά ξεχωριστά stands σχολών από πανεπιστημιακά και τεχνολογικά εκπαιδευτικά ιδρύματα με ιδιαίτερα αξιόλογο ακαδημαϊκό έργο. Η γενικότερη εντύπωση που μας δόθηκε ήταν πως αυτή την εποχή επικρατεί ένας εκπαιδευτικός αναβρασμός, ειδικά στο χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, και πως περιμένουμε να δούμε σύντομα θεαματικά αποτελέσματα.

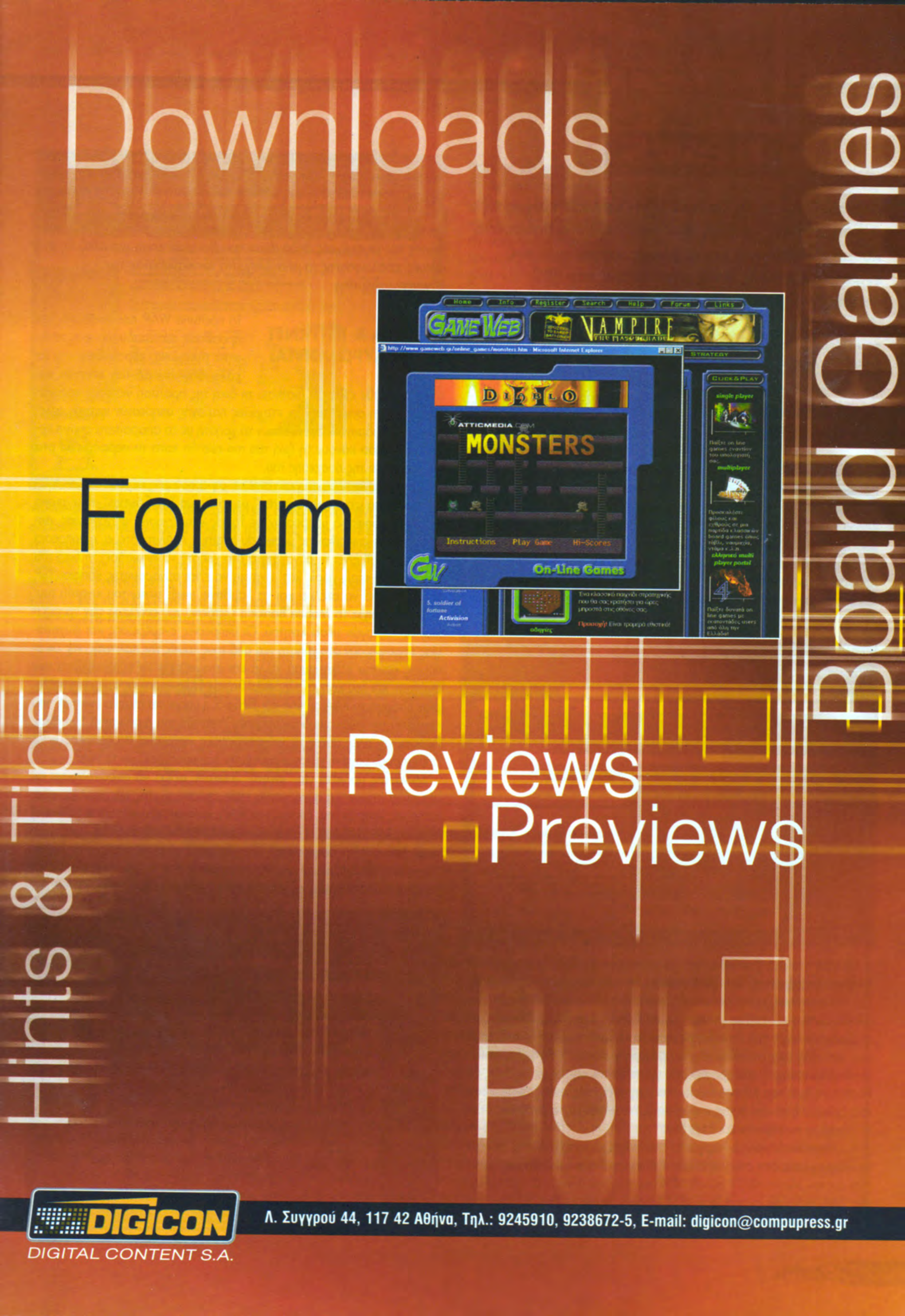
Συνεχίζουμε με τον ιδιωτικό τομέα, όπου σχεδόν ολοκληρωτική ήταν η κυριαρχία των e-commerce, e-banking, e-consulting και, γενικά, οποιασδήποτε υπηρεσίας ξεκινά με το μαγικό γραμματάκι "e". Στο χώρο του hardware ξεχώρισε η Asus με τα νέα μοντέλα της, ειδικά στο χώρο των mainboards, η Prom με τα gadgets της (ανάμεσά τους το διαφημιζόμενο ως "μικρότερο PC του κόσμου" Espresso PC), τα υπέροχα PCs της ταϊβανέζικης EUPA και της καλιφορνέζικης iDot με το μοντέρνο νεανικό design, τα δεκάδες palmtops που κατέκλυσαν την έκθεση και δεν αποκλείεται σύντομα να γίνουν μόδα, όπως τα κινητά, οι ψηφιακές κάμερες της Sony και της Kodak, τα input tools της Wacom, οι νέοι Equium της Toshiba, η κάρτα δορυφορικού Internet της SMData, οι scanners-πολυσυσκευές Be@rPaw της Mustek, ο εξοπλισμός κινητής μηχανογράφησης της Psion, τα Extreme & Silver Plato PCs, στα οποία όλοι έριχναν έστω και κλεφτές ματιές, οι νέοι εκτυπωτές inkjet της Epson και το επιβλητικό Mobile WorkCenter της Ergotron (ένα σύγχρονο γραφείο πάνω σε... ρόδες!). Στο software υπήρχαν λίγα αξιόλογα προϊόντα εκτός από τα "e-τρεχαγύρευε" που προαναφέραμε, κυρίως εφαρμογές digital imaging (αρκετές τέτοιες λύσεις είδαμε στο stand της AMY), επεξεργασίας ήχου (βλ. Νάκας) και βίντεο (Pinnacle Systems). Παιχνίδια και multimedia τίτλοι υπήρχαν απειροελάχιστοι, ενώ ανάμεσά τους διακρίθηκαν σαν τη μύγα μες το γάλα το "The 4th Coming" της Digicon, που συγκέντρωσε πολλά νέα παιδιά στον υπολογιστή όπου επιδεικνυόταν στην πράξη, καθώς και η πλούσια έκδοση σε τρία CD-ROMs της γνωστής εγκυκλοπαίδειας "Επιστήμη & Ζωή" από την ομώνυμη εταιρεία σε συνεργασία με την Booknet, με εκφώνηση κειμένων στα ελληνικά, περισσότερες από 7 εκατομμύρια λέξεις (!) και σχεδόν μια ώρα βίντεο πλήρους οθόνης. Είχαμε την ευκαιρία να δούμε μία παρουσίαση του έργου, που αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα στην αγορά, και ομολογουμένως μείναμε έκθαμβοι από την πληρότητα τόσο των κειμένων όσο και του οπτικοακουστικού υλικού.

Οι providers ήταν και αυτοί στην Infosystem, με πολλούς από αυτούς να μοιράζουν δωρεάν συνδέσεις για έναν μήνα σε νέους συνδρομητές.

Last but not least, η "μαμά" εταιρεία Compupress και, βέβαια, και το "PC Master" βρίσκονταν επίσης εκεί - περιττό να σας πω ότι έγινε χαμός, μια και μόλις είχε κυκλοφορήσει το τελευταίο τεύχος του περιοδικού μας, το οποίο εξαφανίστηκε από το stand λες κι ήταν φρέσκο ψωμάκι!

Αντε, ραντεβού πάλι του χρόνου (4-7 Οκτωβρίου 2001) με μία -ελπίζουμε- πλουσιότερη Infosystem. Μην ξεχάσετε να επισκεφθείτε τη στήλη "Editorial" του PC Master site (www.pcmaster.gr) για ένα αναλυτικότερο ρεπορτάζ.

Βαγγέλης Κράτσας


Downloads
Board Games
Forum
Home
Info
Register
Search
Help
Forum
Links
GAME WEB
VAMPIRE
MONSTERS
Instructions
Play Game
Hi-Scores
On-Line Games
Reviews
Previews
Hints & Tips
Polls
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9245910, 9238672-5, E-mail: digicon@compupress.gr

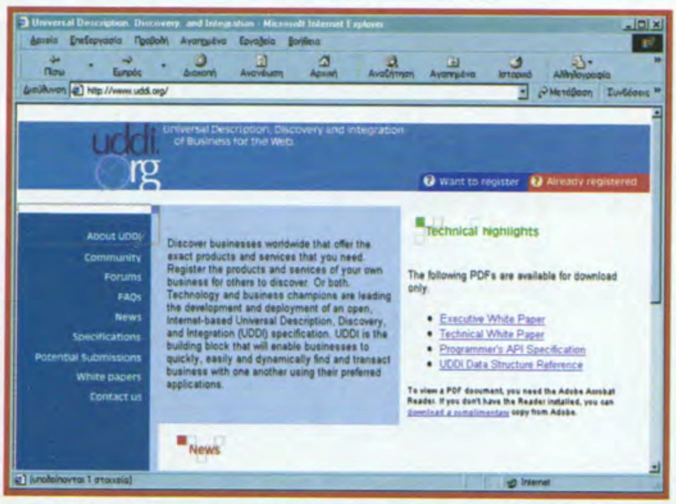
Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

ΟΙ ΟΡΑΜΑΤΙΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET

Ο όγκος του Διαδικτύου και οι εναλλακτικές δυνατότητες χρήσης του έχουν φτάσει σε τέτοιο μέγεθος, που πλέον είναι εμφανής ο περιορισμός που προκαλείται λόγω αφ' ενός των συγκεκριμένων δυνατοτήτων των PC, αφ' ετέρου των ασυμβατοτήτων των συσκευών -οι οποίες ολοένα πληθαίνουν- που προσφέρουν πρόσβαση σε κάποιο τμήμα ή και σε ολόκληρο τον Web. Οι εταιρείες οραματίζονται ένα μέλλον όπου δεν θα χρειάζεται εγκατάσταση εφαρμογών πρόσβασης στις συσκευές, οι οποίες εφαρμογές τελικά καταλήγουν να εμποδίζουν τις δυνατότητες της πρόσβασης αυτής καθ' εαυτής, αλλά το ίδιο το Internet θα "προσφέρει" τον εαυτό του, ενσωματώνοντας ένα είδος "παγκόσμιας" (universal) υπηρεσίας για όλες αυτές τις συσκευές.



Ηδη 36 εταιρείες από όλο τον κόσμο έχουν υποβάλει τις προτάσεις τους για ένα πρότυπο που θα επιτρέπει την υλοποίηση του σχεδίου αυτού, το επονομαζόμενο Universal Description, Discovery & Integration (UDDI). Σε αρχικό στάδιο γίνεται προσπάθεια να δημιουργηθεί μία πλατφόρμα υπηρεσιών που θα εξυπηρετήσει κατά βάση το διαδικτυακό εμπόριο, ενώ ήδη έχει αναπτυχθεί μία πρότυπη γλώσσα, η XML (Extensible Markup Language), που προορίζεται για τη βελτίωση της μεταφοράς δεδομένων μέσω του Internet. Ανάμεσα στις εταιρείες αυτές αναπτύσσονται διάφορες συνεργασίες, ενώ εμφανίζονται τρανταχτά ονόματα, όπως οι Compaq, Hewlett-Packard και Sun.

Η τελευταία μεγάλη συνεργασία αναπτύχθηκε ανάμεσα στις δύο μεγαλύτερες εταιρείες στο χώρο των υπολογιστών και του λογισμικού, την IBM και την Microsoft. Οι δύο αυτές εταιρείες προτείνουν μία μετεξέλιξη της XML, που την ονομάζουν WSDL (Web Services Description Language) και θα μπορούσε να αποδοθεί στα ελληνικά ως "γλώσσα περιγραφής διαδικτυακών υπηρεσιών". Οπως αναφέρθηκε άλλωστε στο προηγούμενο τεύχος (στη στήλη "PC Νέα"), η Microsoft έχει ήδη επικεντρώσει τις προσπάθειές της, μέσω γιγαντιαίων κονδυλίων, στο περίφημο project Microsoft .NET, το οποίο ουσιαστικά έχει ως σκοπό την "παγκοσμιοποιημένη" δικτύωση, δηλαδή τη δημιουργία μίας πλατφόρμας επικοινωνίας και μεταφοράς δεδομένων που θα είναι κοινή για όλες τις συσκευές, απαλείφοντας τα μειονεκτήματα των ασυμβατοτήτων.

www.uddi.org

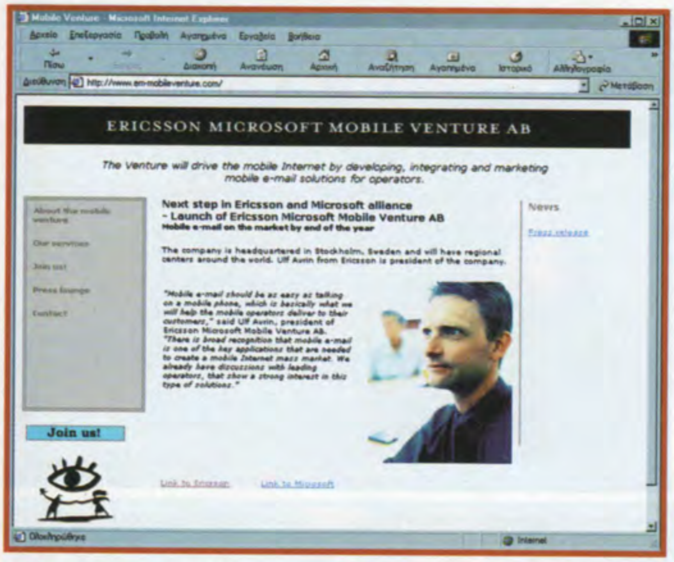
ΚΙΝΗΤΑ & INTERNET ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΝΟΝΤΑΙ

Το πρότυπο WAP, που επιτρέπει την πρόσβαση στο Διαδίκτυο από τα κινητά τηλέφωνα, εδραιώθηκε για τα καλά στην αγορά των κινητών και τώρα πια κάθε εταιρεία διαθέτει τη δική της πρόταση για τους καταναλωτές. Με τη σειρά τους οι εταιρείες παροχής υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας σπεύδουν να εφοδιάσουν το χρήστη με τα απαραίτητα εκείνα εργαλεία που θα κάνουν τη ζωή του πιο εύκολη κατά το σερφάρισμα στο Internet μέσω της συσκευής του.

Μία τέτοια υπηρεσία εγκαινίασε το μήνα που μας πέρασε η Cosmote. Πρόκειται για μία "mobile portal" με το όνομα "MyCosmos", που σκοπό έχει την προσφορά υπηρεσιών σε τομείς ενημέρωσης, ψυχαγωγίας, συναλλαγών κι επικοινωνίας μέσω του Internet. Αναλυτικότερα, η υπηρεσία Mobile e-mail δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να αποκτήσει τη δική του διεύθυνση e-mail, χωρίς κατ' ανάγκη να είναι συνδρομητής κάποιου ISP, και να μπορεί να στέλνει και να λαμβάνει mails μέσω του κινητού του. Κατ' αντιστοιχία το Mobile Banking επιτρέπει την εκτέλεση των τραπεζικών συναλλαγών μέσω κινητού. Οι υπηρεσίες ενημέρωσης και ψυχαγωγίας προσφέρουν στο χρήστη νέα από τους τομείς της πολιτικής, της οικονομίας και του αθλητισμού, αλλά και στοιχεία για τα προγράμματα των θεάτρων και του κινηματογράφου. Για τον Ελληνα παίκτη του χρηματιστηρίου υπάρχει το ΧΑΑ on-line και, βέβαια, η υπηρεσία Mobile Internet, που επιτρέπει την επίσκεψη οποιουδήποτε Web site του Διαδικτύου. Εννοείται, βέβαια, ότι όλες αυτές τις ενδιαφέρουσες υπηρεσίες θα μπορέσουν να αποκτήσουν μόνο οι κάτοχοι συσκευών που υποστηρίζουν το WAP.

Μιλώντας μάλιστα για "κινητό" Internet, αξίζει να αναφερθούμε σε μία πολύ σημαντική συνεργασία ενός κολοσσού στις κατασκευάστριες εταιρείες κινητών, της Ericsson, με τον αντίστοιχο κολοσσό του software, τη Microsoft (βέβαια). Η Ericsson Microsoft Mobile Venture AB, που προέκυψε από αυτή τη συνεργασία, εδρεύει στη Στοκχόλμη και έχει ως στόχο την παροχή συστημάτων κινητής τηλεφωνίας που θα προσφέρουν δυνατότητες mobile e-mail, εξασφαλίζοντας μάλιστα την ασφάλεια των συ-





ναλλαγών. Τα πρώτα δείγματα αυτής της συνεργασίας αναμένεται να φτάσουν στην αγορά έως τα τέλη του τρέχοντος έτους, ενώ οι υπεύθυνοι της νεοσύστατης εταιρείας εμφανίζονται ιδιαίτερα αισιόδοξοι, δηλώνοντας ότι μέχρι το 2003 η πρόσβαση στο Internet θα γίνεται σε πολύ μεγαλύτερο ποσοστό μέσω κινητών τηλεφώνων (με πρόβλεψη για 1 δισ. χρήστες έως το 2005!), από ό,τι μέσω υπολογιστών.

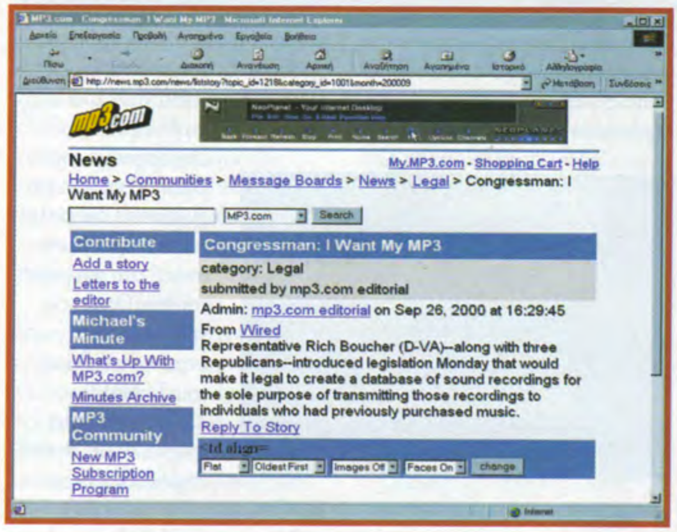
www.em-mobileventure.com

ΤΟ ΚΟΓΚΡΕΣΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΑ MP3(;)

Επειτα από πρωτοβουλία του γερουσιαστή Rick Busher, κατατίθεται προς ψήφιση στο αμερικανικό κοινοβούλιο ένα νομοσχέδιο που νομιμοποιεί την αντιγραφή μουσικών κομματιών μέσω Internet. Βέβαια, ακριβώς επειδή κάτι τέτοιο θα αποτελούσε καταφανέστατη παρέμβαση στο έργο της αμερικανικής δικαιοσύνης, όπου το θρίλερ Napster (άλλωστε "φωτογραφίζει" το νομοσχέδιο) βρίσκεται υπό εξέλιξη, προστίθεται μία παράγραφος στο νομοσχέδιο βάσει της οποίας ο χρήστης οφείλει να αποδείξει ότι έχει αγοράσει με νόμιμο τρόπο το μουσικό κομμάτι. Το νομικό κενό που υπάρχει σχετικά με το κατά πόσο καταπατώνται τα πνευματικά δικαιώματα μέσω της διακίνησης αρχείων MP3 πρέπει να καλυφθεί καθώς, σύμφωνα με τη μέχρι τώρα τακτική των αμερικανικών δικαστηρίων, οποιαδήποτε μεταφορά ή αναπαραγωγή μουσικής χωρίς έγκριση είναι παράνομη. Το νομοσχέδιο αυτό προσπαθεί να αποσαφηνίσει το "χάρτη" των δικαιωμάτων των εταιρειών που διακινούν μουσική μέσω του Internet.

Η Ενωση Δισκογραφικών Εταιρειών των ΗΠΑ αντέδρασε άμεσα, καταδικάζοντας το υπό έγκριση νομοσχέδιο με επιστολή που έστειλε στο Κογκρέσο, διαμαρτυρόμενη για την -έστω και υπό όρους- απελευθέρωση της διακίνησης μουσικών αρχείων.

PC



ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Στο επίσημο site του θρυλικού συγκροτήματος "The Doors" θα βρείτε προς πώληση -εννοείται δικτυακή, άρα απαιτείται πιστωτική κάρτα- σπάνιες live ηχογραφήσεις, αλλά και ακυκλοφόρητα κομμάτια, τα οποία μάλιστα ανανεώνονται ανά τρία κάθε έξι μήνες. Σπεύσατε!

www.thedoors.com/gamma/bmr/main.htm

Πόσες φορές ξεκινήσατε από το σπίτι σας για να περάσετε μέσα από την Αθήνα και, τελικά, "πήξατε" σε κάποιον κόμβο, όπου είτε τα φανάρια δεν δούλευαν, είτε κάποιο φορτηγό είχε κολλήσει, είτε ο τροχονόμος ήταν... στον κόσμο του; Η ερώτηση είναι ρητορική. Προτού αποτολμήσετε να βγείτε από την πόρτα του σπιτιού σας και να διασχίσετε τους δρόμους των Αθηνών επισκεφθείτε τη διεύθυνση **www.transport.ntua.gr/map/**, όπου ανά δεκαπεντάλεπτο ανανεώνεται ο χάρτης των κύριων οδών του κέντρου, χρωματίζοντας τους δρόμους με την πυκνότερη κυκλοφορία.

Οι Κινέζοι μπαίνουν με δυναμικότητα στον κόσμο του Internet, υποστηρίζοντας με 15 εκατ. δολάρια την προσπάθεια που έχουν ξεκινήσει 179 πανεπιστήμια από όλον τον κόσμο για την επόμενη γενιά του Internet, ή Internet 2 όπως λέγεται, που έχει ως σκοπό την έως και χιλιαπλάσια (!) βελτίωση των ταχυτήτων του Διαδικτύου. Με αυτό το κονδύλι προορίζεται να χρηματοδοτηθεί το Πανεπιστήμιο Κίνγκουα, το οποίο, με αυτόν τον τρόπο, θα μπει στην ομάδα των 179. Στόχος είναι να κλείσει η ψαλίδα που χωρίζει την Ανατολή και τη Δύση στα θέματα νέων τεχνολογιών, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε τον τεράστιο πληθυσμό της Κίνας, ο οποίος αγκαλιάζει το Internet με άκρατο ενθουσιασμό, διπλασιάζοντας τον αριθμό των συνδρομητών κάθε εξάμηνο, φτάνοντας στα 15 εκατ. το καλοκαίρι που μας πέρασε.

Ανέλπιστη η επιτυχία για το επίσημο site των Ολυμπιακών Αγώνων του Σίντνεϊ. Ενώ στις πρώτες μέρες λειτουργίας του η χαμηλή επισκεψιμότητα είχε προβληματίσει τους εκπροσώπους της IBM, τελικά, όταν έφτασε η ώρα των τελικών για τα πιο δημοφιλή αθλήματα, ο αριθμός των επισκεπτών κυριολεκτικά εκτοξεύθηκε, ξεπερνώντας έως την ολοκλήρωση των αγώνων τα 8 δισ. (!), τη στιγμή μάλιστα που υπήρχε η απαισιοδοξία ότι η μη αναμετάδοση βίντεο των αγωνισμάτων μέσω του site θα έδιωχνε τον κόσμο που θα προτιμούσε την τηλεόραση. Η διαφορά των 10+ ωρών, όμως, μεταξύ της τέλεσης των αγωνισμάτων και της αναμετάδοσής τους από τα κανάλια έκανε τους χρήστες να καταφύγουν στο site για να πληροφορηθούν τα αποτελέσματα.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Μπείτε στη Δίνη του Ψυχρού Πολέμου



Μπορεί ο περίφημος ψυχρός πόλεμος μεταξύ των πάλαι ποτέ υπερδυνάμεων, ΗΠΑ και ΕΣΣΔ, να έχει -επίσημα τουλάχιστον- σταματήσει εδώ και πολλά χρόνια (με την "αναπάντεχη"... κατάρρευση της μεγάλης αντιπάλου των Αμερικανών), όμως το νέο αυτό game της Codemasters μάς μεταφέρει στο μέσον της εν λόγω περιόδου. Το Operation Flashpoint, λοιπόν, χαρακτηρίζεται ως ένα Tactical Combat Action παιχνίδι και περιλαμβάνει συνολικά 30 επίπεδα



και 32 στρατιωτικά, αλλά και πολιτικά οχήματα για να χειριστείτε. Υπεύθυνη για την κατασκευή του είναι η τσεχική εταιρεία Bohemia Interactive Studio.

Το σενάριό του, όπως προανέφερα, μεταφέρει τον παίκτη στη μεσοπερίοδο του ψυχρού πολέμου. Είναι η εποχή που ο Μιχαήλ Γκορμπατσόφ έχει μόλις εκλεγεί αρχηγός της ΕΣΣΔ. Ομως η πολιτική φιλοσοφία του έρχεται σε αντίθεση με μία ομάδα "σκληροπυρηνικών" πολιτών και στρατιωτικών, οι οποίοι όχι μόνο αντιτίθενται στο νέο πολιτικό γίγνεσθαι (γνωστότερο και ως "περεστρόικα"), αλλά αποφασίζουν να αναλάβουν ενεργό δράση. Ετσι, λοιπόν, μία ομάδα από "στασιαστές" καταλαμβάνει ένα νησί, στο οποίο στήνει τη βάση των επιχειρήσεών της. Ομως το νησί αυτό συνορεύει άμεσα με ένα άλλο το οποίο ανήκει στη συμμαχία του ΝΑΤΟ και χρησιμεύει ως στρατιωτική βάση του. Το ΝΑΤΟ, λοιπόν, έχει μόλις ανταποκριθεί θετικά στην έκκληση για βοήθεια της νέας σοβιετικής κυβέρνησης και έχει δεχτεί να παίξει το ρόλο του διατηρητή της ειρήνης (αμάν πια αυτοί οι Αμερικανοί, τι καλοί άνθρωποι! Πάντοτε νοιάζονται για την παγκόσμια ειρήνη! Αλλωστε γι' αυτήν δεν πολεμάνε με τα πιο σύγχρονα όπλα;). Κάπου εδώ έρχεται να προστεθεί η δική σας συμμετοχή, όπου ως πράκτορας της Βορειοατλαντικής Συμμαχίας θα πρέπει να λάβετε μέρος σε πολλές αποστολές για τη "διατήρηση της ειρήνης".

Για να φέρετε εις πέρας τις αποστολές αυτές, θα καταρτίζετε διαφορετικές ομάδες κάθε φορά, οι οποίες πρέπει να αποτελούνται από μέχρι και 12 άτομα-στρατιώτες. Τα μέλη της ομάδας σας θα μπορείτε να τα επιλέξετε μέσα από 30 είδη στρατιωτών (με διαφορετικές ικανότητες ο καθένας). Επιπλέον, όπως αναφέρθηκε, θα βρείτε πολλά είδη οχημάτων, τα οποία θα μπορείτε να ελέγχετε πλήρως και να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητές τους. Επίσης, αναφορικά με το gameplay, θα περιλαμβάνει έναν mission editor, καθώς και πλούσιες multiplayer επιλογές.

Στον τομέα των γραφικών έχει χρησιμοποιηθεί η μέθοδος του motion capturing και έτσι οι κινήσεις των στρατιωτών είναι αναπαραστάσεις πραγματικών κινήσεων. Επιπλέον το Operation Flashpoint διαθέτει δύο οπτικές γωνίες, μία 1st person και μία 3rd person, ενώ τα 3D περιβάλλοντα είναι εμπλουτισμένα με real time lightings και εφέ καιρού.

Φαίνεται, λοιπόν, πως οι φίλοι αυτού του είδους των παιχνιδιών θα βρουν ένα αρκετά καλό παιχνίδι να ασχοληθούν. Το μόνο κακό είναι αυτή η επιμονή των κατασκευαστών στην εικόνα της "καλής Αμερικής", που νοιάζεται και κόπτεται για το καλό του κόσμου. Και μετά μας λένε πως η εποχή του ψυχρού πολέμου και της προπαγάνδας έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Επιτρέψετε μου να διατηρώ τις αμφιβολίες μου...





Η... Κουλτούρα των Vikings

Ο λόγος για το Cultures, ένα νέο strategy-sim game, το οποίο μας μεταφέρει εκατοντάδες χρόνια πίσω, σε ένα μικρό χωριό στην Greenland (φήμες λένε ότι από εκεί κατάγεται και ο Mr. Fournistakis, γνωστός για τα πράσινα αισθήματά του). Εδώ και πολύ καιρό, λοιπόν, τα καιρικά φαινόμενα που επικρατούν στην ευρύτερη περιοχή της Greenland είναι έντονα και το "μενού" διαθέτει κρύο και βροχή σε μόνιμη σχεδόν βάση. Σχεδόν όλες οι καλλιέργειες καταστράφηκαν παντελώς και η πείνα με την ταλαιπωρία έχουν ρίξει πολύ χαμηλά το ηθικό των χωρικών. Η ελπίδα όμως, ως γνωστόν, πεθαίνει τελευταία. Ετσι, με το που κάνει δειλά-δειλά την εμφάνισή του ο ήλιος, οι ελπίδες για κάτι καλύτερο ανθούν και πάλι. Ωστόσο ακόμη και αυτές οι ελπίδες μετατρέπονται σε απελπισία μόλις κάνει την -πράγματι εντυπωσιακή- εμφάνισή του ένας κομήτης. Οπως είναι φυσικό, μόλις ο κομήτης έρχεται σε επαφή με την ατμόσφαιρα του πλανήτη μας, διαλύεται σε έξι κομμάτια, τα οποία πέφτουν με δύναμη στη Γη κάνοντας τους χωρικούς να παραλύσουν από το φόβο τους.





Ομως παρά το φόβο τους, εκλαμβάνουν την πτώση του κομήτη ως θεϊκό σημάδι και αποφασίζουν να στείλουν κάποιον να μαζέψει τα κομμάτια αυτά. Δεν ξέρω αν το καταλάβατε, αλλά αυτός που θα επωμιστεί την ευθύνη της περισυλλογής των κομματιών του κομήτη είστε εσείς. Σαλπάρετε, λοιπόν, αμέσως και πριν καλά καλά να το καταλάβετε, βρίσκεστε στη Βόρεια Αμερική.

Θα πρέπει λοιπόν να δημιουργήσετε πρώτα από όλα την αποικία σας και από κει και πέρα να ασχοληθείτε με τα σχετικά για την οργάνωσή της. Οι δυσκολίες, βέβαια, που θα έχετε να αντιμετωπίσετε στην άγνωστη και άγρια για εσάς ήπειρο είναι πολλές. Εσείς θα πρέπει να νοιαστείτε για καθετί που αφορά στα μέλη της κοινότητάς σας από τη στιγμή που θα... γεννηθούν! Και όταν γράφω για καθετί, κυριολεκτώ. Θα πρέπει να επιδείξετε ιδιαίτερη προσοχή, καθώς κάθε χαρακτήρας είναι μοναδικός, οπότε χρειάζεται ειδική μεταχείριση. Μην περιμένετε πως ό,τι κάνετε θα έχει τον ίδιο αντίκτυπο σε όλους. Το καλό είναι πως τα χωριά που θα δημιουργείτε δεν θα μετατρέπονται σε μεγάλες πόλεις. Ως αποτέλεσμα δεν θα χρειάζεται να μαθαίνεται διαρκώς τους νέους "υπηκόους" σας, αφού αυτοί δεν θα δημιουργούνται συχνά. Συνοπτικά το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τα εξής χαρακτηριστικά:

- Περισσότερες από 200 ώρες gameplay.
- Ομορφο γραφικό περιβάλλον, με πολλά διαφορετικά landscapes.
- Υψηλό δείκτη AI (Artificial Intelligence).
- Εύχρηστο και προσιτό interface.
- 13 διαφορετικές αποστολές.
- Το παιχνίδι είναι ιδανικό για όλες τις ηλικίες και τους... τύπους παικτών (ακόμη και για τον Κόντη).





ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Αυτές τις μέρες αναμένεται να κυκλοφορήσει (αν δεν κυκλοφορεί ήδη) το Soldier of Fortune Gold, κίνηση που εντάσσεται στην τακτική που ακολουθούν κατά καιρούς αρκετές εταιρείες με μερικά γνωστά παιχνίδια. Τώρα για ποιον λόγο γίνεται αυτό, θα σας γελάσω. Τέλος πάντων, ο "χρυσός" αυτός τίτλος περιλαμβάνει δύο νέα multi-person modes, με 18 αυθεντικούς χάρτες και επιλογή για Deathmatch. Επιπλέον το παιχνίδι είναι εφοδιασμένο με ένα "φίλτρο βίας", μέσω του οποίου ο παίκτης δύναται να ορίσει πόσο βίαιο θα είναι αυτό. Θα περιλαμβάνει ακόμη 2 νέα modes και 6 νέους Deathmatch χαρακτήρες. Αν τώρα έχετε ήδη το Soldier of Fortune στη συλλογή σας, δεν είστε υποχρεωμένοι να αγοράσετε την Gold έκδοση. Αν θέλετε να κάνετε το παιχνίδι σας "χρυσό", δεν έχετε παρά να κάνετε μία επίσκεψη στο site της Activision και να κάνετε download το σχετικό patch, το οποίο αναλαμβάνει να "προικίσει" το original game με τις "χάρες" της Gold αυτής edition.



Λέγε λέγε για την υπέρμετρη βία, το "έφαγαν" το παιχνίδι. Αν δεν το έχετε καταλάβει, αναφέρομαι στο νέο Carmageddon TDR 2000, στο οποίο οι ανυποψίαστοι πεζοί έχουν αντικατασταθεί με ζόμπι. Υποτίθεται ότι αυτό έγινε για να μην επηρεάζονται αρνητικά οι νεαροί παίκτες, οι οποίοι την ώρα που δεν θα παίζουν Carmageddon θα βλέπουν κάποιο από τα εκπαιδευτικά και χωρίς ίχνος βία προγράμματα των καναλιών-επικριτών του παιχνιδιού. Τέλος πάντων, τα νέα είναι ευχάριστα για όσους δεν έβρισκε σύμφωνους η ανωτέρω κίνηση της εταιρείας, καθώς κυκλοφόρησε πρόσφατα στο Internet ένα patch το οποίο μετατρέπει τα ζόμπι σε πεζούς. Φυσικά, το "PC Master" δεν θα μπορούσε να αφήσει το γεγονός να περάσει απαρατήρητο και έτσι στο CD-ROM του επόμενου τεύχους θα συμπεριλάβει το συγκεκριμένο patch(δυστυχώς την ώρα που ανακαλύφθηκε αυτό το patch η ύλη για το τρέχον CD-ROM είχε κλείσει και δεν μπορούσε να συμπεριληφθεί). Υπομονή, λοιπόν, 15 μερούλες.

Πώς σας φάνηκαν οι Ολυμπιακοί Αγώνες; Αν και αμφιβάλλω για το κατά πόσο τους ευχαριστηθήκατε (λόγω της διαφοράς της ώρας με τη διοργανώτρια χώρα), σίγουρα θα χαρήκατε για τα πολλά μετάλλια που συγκεντρώσαμε. Εκτός από την άρση βαρών, που τα περιμέναμε (εξάλλου ο ελληνικός λαός είναι μαθημένος στο να σηκώνει καθημερινά πάρα πολλά βάρη), είχαμε και πολλές ευχάριστες εκπλήξεις. Τι θα λέγατε αν μπορούσατε και εσείς να δείξετε τις δυνατότητές σας σε άλλους αντιπάλους μέσω του Internet; Αν σας αρέσει η ιδέα, τότε μπορείτε να κάνετε μια επίσκεψη στο www.kalisto.com και να παίξετε στο on-line δέκαθλο που θα βρείτε. Το παιχνίδι, μάλιστα, αποτελεί το πρώτο βήμα της εταιρείας για ανάλογες κινήσεις στο μέλλον.



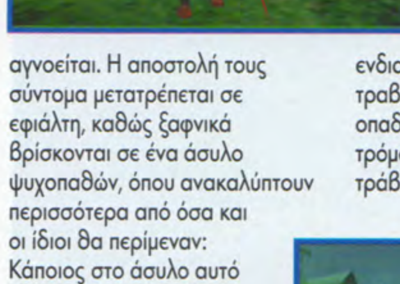
Ερχεται ο Hellboy

Οχι δεν πρόκειται για add-on του Diablo, ούτε για ανταγωνιστικό παιχνίδι του. Πρόκειται για τη μεταφορά του ομότιτλου γνωστού -εκτός των συνόρων- περιοδικού στις οθόνες των υπολογιστών μας. Το εν λόγω κόμιξ είναι δημιουργία του Mike Mignola, ο οποίος είναι περισσότερο γνωστός για τη δουλειά του στην DC και τη Marvel Comics.



Ο κεντρικός ήρωας (ο Hellboy, ντε!) είναι ένας κάπως περίεργος χαρακτήρας, καθώς διαθέτει κόκκινο δέρμα (πάντως ινδιάνος δεν είναι!), δύο σπασμένα κέρατα και ουρά, ενώ το δεξί χέρι του είναι φτιαγμένο από ένα πανίσχυρο μείγμα πέτρας. Οσο για την υπόθεση, αυτή έχει ως εξής: Βρισκόμαστε στο 1962 και δύο μυστικοί πράκτορες (ο Hellboy και η Sarah) αποστέλλονται σε μία αποστολή στην -τότε- Τσεχοσλοβακία με σκοπό να βρουν έναν συνάδελφό τους, η τύχη του οποίου

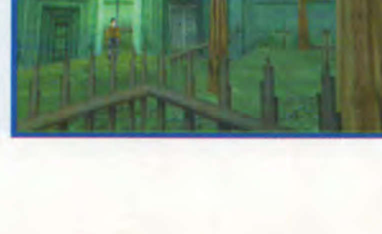




αγνοείται. Η αποστολή τους σύντομα μετατρέπεται σε εφιάλτη, καθώς ξαφνικά βρίσκονται σε ένα άσυλο ψυχοπαθών, όπου ανακαλύπτουν περισσότερα από όσα και οι ίδιοι θα περίμεναν: Κάποιος στο άσυλο αυτό προσπαθεί να ανοίξει μία πύλη, η οποία θα δώσει τη δυνατότητα στις δυνάμεις του σκότους να εισβάλουν στον κόσμο μας. Τι λέτε, θα μπορέσετε να αποτρέψετε αυτήν την εξέλιξη;

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θα είναι αρκετά υποβλητική και επηρεασμένη από μεγάλες στιγμές τόσο του Edgar Alan Poe όσο και του βασιλιά του τρόμου H.P. Lovecraft. Η πλοκή του εναλλάσσεται μεταξύ παγίδων, γρίφων και πολλών μαχών με υπερφυσικά όντα.

Το Hellboy είναι ένα action-adventure παιχνίδι, το οποίο εκτυλίσσεται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον. Θα περιλαμβάνει 6 σκοτεινά επεισόδια-επίπεδα γοτθικής ατμόσφαιρας, στα οποία το κακό παραμονεύει σε κάθε γωνία. Από ό,τι φαίνεται θα έχουμε να κάνουμε με ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, το οποίο θα τραβήξει την προσοχή των οπαδών των γνήσιων ιστοριών τρόμου (πάντως, τη δική μου την τράβηξε ήδη).



Η Εισβολή των... Προβάτων!

Τα πρόβατα ασφαλώς τα γνωρίζετε. Είναι σίγουρα από τα πλέον άκακα πλάσματα αυτού του πλανήτη, αφού δεν βλάπτουν ούτε... μύγα! Γι' αυτόν το λόγο άλλωστε όταν θέλουμε να χαρακτηρίσουμε κάποιον ως υπερβολικά άκακο, τον αποκαλούμε "πρόβατο". Αραγε αυτά τα ζωάκια να ήταν πάντα έτσι; Κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος. Πάντως, η Take2 Interactive έχει γνώμη επί του θέματος, την οποία μας αναπτύσσει μέσα από το νέο puzzle-solving game, το Sheep.



Σύμφωνα λοιπόν με τους δημιουργούς του παιχνιδιού, τα πρόβατα που βλέπουμε σήμερα να βόσκουν αμέριμνα στα καταπράσινα (όπου αυτά υπάρχουν) λιβάδια δεν ήταν πάντα έτσι. Μάλιστα, τα πρώτα πρόβατα που κατοίκησαν στον πλανήτη μας προέρχονταν από το διάστημα και ήταν ιδιαίτερα έξυπνα. Εφτασαν στη Γη έχοντας ως αποστολή να παρατηρήσουν την εξέλιξη της ζωής στον πλανήτη μας και να εξελιχθούν μαζί του. Με το πέρασμα όμως των χρόνων (εδώ που τα λέμε ήταν μερικά... εκατομμυριάκια), τα καταπράσινα βοσκοτόπια και η τεμπέλικη φύση των ανθρώπων τα έκαναν να χάσουν την υψηλή νοημοσύνη τους και να γίνουν όπως τα ξέρουμε σήμερα. Τώρα, λοιπόν, μια και δεν είναι σε θέση να σκεφτούν και πολλά πράγματα (για την ακρίβεια σχεδόν τίποτα), χρειάζονται κάποιον να τα οδηγήσει μέσα από τα επίπεδα του παιχνιδιού.



Και αυτός ο κάποιος, βέβαια, είστε εσείς. Δεν ξέρω πώς θα είναι το παιχνίδι στην πράξη, πάντως το σενάριο διαθέτει αρκετή δόση φαντασίας! Ας δούμε όμως τα ειδικά χαρακτηριστικά που θα ενσωματώνει το Sheep:

Δυνατότητα επιλογής ανάμεσα από 4 ήρωες: Ο χαρακτήρας που θα υποδυθείτε επιλέγεται μέσα από τους 4 διαθέσιμους. Τα ονόματα αυτών είναι Bo Peep, Adam Halfprint, Motley και Sheep και καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά γνωρίσματα και τις δικές του ικανότητες.

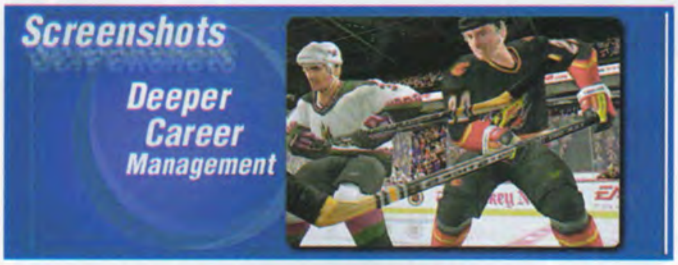
Ελεγχος του πεπρωμένου προβάτων από 4 διαφορετικές ράτσες: Στο παιχνίδι θα περιλαμβάνονται 4 είδη προβάτων και πιο συγκεκριμένα τα Pastoral, Factoral, Longwool και Neo-Genetic. Ολα όμως χρειάζονται τη βοήθεια και την καθοδήγησή σας.

Επτά διαφορετικοί κόσμοι και 28 επίπεδα: Το καθένα αποτελεί και μία διαφορετική πρόκληση.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στη χώρα μας στο τέλος του τρέχοντος μήνα και τη διάθεσή του έχει αναλάβει η Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3).



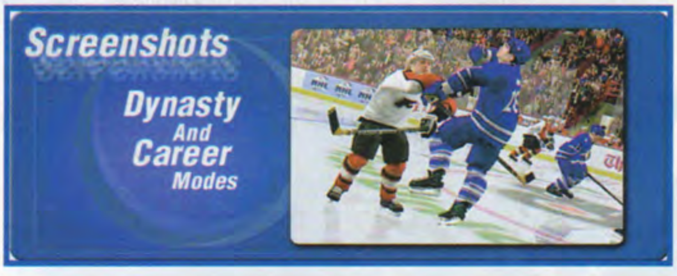
EA Hits the Ice

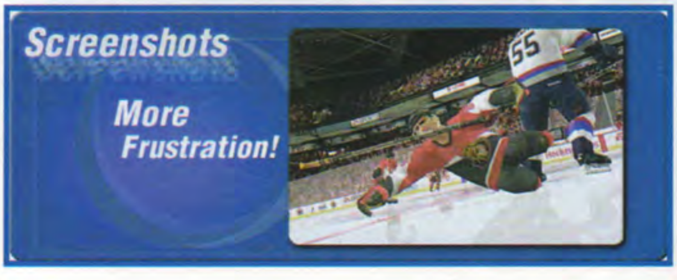


Εκτός από τις ετήσιες εκδόσεις των FIFA και NBA Live, η Electronic Arts ακολουθεί την ίδια τακτική με τη σειρά NHL. Ετσι, λοιπόν, σε λίγο καιρό κυκλοφορεί το NHL 2001, το οποίο μας μεταφέρει στα γήπεδα του χόκεϊ επί πάγου. Αν και φαινομενικά το παιχνίδι αυτό απευθύνεται σε συγκεκριμένο κοινό, δεν αποκλείεται να προσελκύσει και τους υπόλοιπους φίλους των sport games. Περιλαμβάνει 30 ομάδες του αμερικανικού πρωταθλήματος καθώς και 20 εθνικές ομάδες, συμπεριλαμβανομένων και αυτών της Ουκρανίας και της Λετονίας (δύο εκ των κορυφαίων). Επιπλέον ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει τη δική του custom ομάδα. Μάλιστα, μπορεί εκτός από την ομάδα να αλλάξει και το έμβλημά της, το όνομα της πόλης από την οποία προέρχεται και, φυσικά, την εμφάνισή της. Ακόμη έχετε τη δυνατότητα να εισαγάγετε το πρόσωπο της επιλογής σας στο παιχνίδι - ακόμη και τον ίδιο τον εαυτό σας. Τα game modes -στο single player- θα είναι 5 και θα μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα στα Quick Game, Season Play, Career Mode, Playoffs και Tournaments. Φυσικά, δεν θα λείπει η υποστήριξη για multiplayer mode, με το οποίο θα μπορείτε να συναγωνιστείτε με πολλούς παίκτες από όλο τον κόσμο μέσω του EA.com. Τα γραφικά του κυμαίνονται σε ανάλογα επίπεδα με αυτά των "εξαδέλφων" του (FIFA και NBA Live).

Τι θα λέγατε, λοιπόν, να αφήσετε για λίγο τα -εικονικά- γήπεδα ποδοσφαίρου και τα παρκέ του μπάσκετ και να μπείτε στα παγωμένα γήπεδα του χόκεϊ; Προσοχή μόνο γιατί σε αυτό το άθλημα πέφτει πολύ ξύλο! PC









SUMMONER

Από την THQ/Volition

RPG σημαίνει σενάριο...

Το Summoner είναι ένα RPG της Volition, κατασκευάστριας εταιρείας της περίφημης σειράς Descent, που εκτυλίσσεται σε έναν πλούσιο και πολύπλοκο κόσμο με μοναδικούς χαρακτήρες, spells και τέρατα. Μίλησα με τον παραγωγό του παιχνιδιού, Jim Boone, σχετικά με το μεγαλεπήβολο αυτό σχέδιο της Volition που αναμένεται να κυκλοφορήσει το πρώτο τρίμηνο του 2001.

Οι Summoners -από όπου και το όνομα του τίτλου- είναι πανίσχυρα όντα που μπορούν να ανατρέψουν αυτοκρατορίες και να τα βάλουν με τους θεούς. Εχουν υμνηθεί ως σωτήρες, αλλά σπέρνουν τον τρόμο και ως καταστροφείς. "Αναλαμβάνετε το ρόλο του Joseph, ενός Summoner, γεγονός το οποίο σημαίνει ότι μπορείτε να καλείτε φανταστικά πλάσματα, όπως δαίμονες και δράκους. Ο Joseph προσπαθεί να σώσει το βασίλειο από τα νύχια ενός στυγνού αυτοκράτορα. Αρχικά είναι μόνος του, αλλά όσο προχωράει το παιχνίδι κάποιοι από τους χαρακτήρες που θα συναντήσει και θα συνομιλήσει, θα ενωθούν μαζί του στον κοινό σκοπό. Παρ' όλο που οι χαρακτήρες είναι προσχεδιασμένοι, ωστόσο υπάρχουν δεκάδες παράμετροι που μεταβάλλονται από τον παίκτη, καθώς αυτός ανεβαίνει σε level."



Το party μπορεί να αριθμεί έως 4 άτομα (μαζί με τον Joseph). Αυτός ο αριθμός ίσως να φαίνεται μικρός, είναι όμως επαρκής για να φανεί η ξεχωριστή δυνατότητα του καθενός από αυτούς. Ενα από τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά του Summoner είναι ο πέμπτος "summoned" χαρακτήρας, εκείνος δηλαδή που καλεί ο Joseph για να βοηθήσει το party και ελέγχεται από τον παίκτη. Ο Boone εξηγεί: "Στα περισσότερα παιχνίδια οι summoned χαρακτήρες προέρχονται από αντίστοιχα spells. Εμφανίζονται, σκοτώνουν όσους αντίπαλους τους αναλογούν κι εξαφανίζονται. Θεωρήσαμε ότι θα ήταν καλύτερο, αν μπορούσε ο παίκτης, να τους χειρίζεται. Τα summoned όντα είναι πολυάριθμα και ο τύπος τους εξαρτάται από τα action points που διαθέτει ο Joseph. Οσο περισσότερα έχει τόσο ισχυρότερο το ον που μπορεί να καλέσει."



"Ολοι οι υπόλοιποι χαρακτήρες ελέγχονται από τον υπολογιστή, όμως ο παίκτης μπορεί να καθορίσει τις γενικές γραμμές βάσει των οποίων θα ενεργούν, όπως το να πολεμούν από κοντά ή να επιλέγουν όπλα που τους επιτρέπουν να μάχονται εξ αποστάσεως. Από εκεί και πέρα, η CPU αναλαμβάνει να μεταφράσει τις εντολές αυτές με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Οι τρεις χαρακτήρες που θα ακολουθήσουν τον Joseph είναι ένας fighter, ένας thief κι ένας magician. Οταν κάποιος χαρακτήρας πεθάνει, μπορεί να αναστηθεί μέσω των κατάλληλων shrines, αρκεί βέβαια έστω και ένα μέλος του party να είναι ζωντανό. Με τα λίγα αυτά λόγια απλώς έκανα μία προσέγγιση της πλούσιας ιστορίας του Summoner, η οποία παρά του ότι κινείται πάνω σε συγκεκριμένες σεναριακές γραμμές, διάφορα side-quests που προσαρμόζουμε αυτόν τον καιρό θα προσφέρουν πολλές ώρες δράσης στους παίκτες."

Ο Boone ήταν ενθουσιώδης όταν αναφέρθηκε στα χαρακτηριστικά του Summoner που το κάνουν να ξεχωρίζει: "Τα πάντα εμφανίζονται σε τρισδιάσταση μορφή. Εχουμε ήδη προσθέσει δυναμικές κάμερες, οι οποίες παρουσιάζουν τη δράση από οποιαδήποτε γωνία. Ο ίδιος ο κόσμος μεταλλάσσεται με δυναμικό τρόπο και υπάρχουν καταστάσεις που μπορεί να αλλάξουν τη μορφή μίας ολόκληρης πόλης. Για παράδειγμα, αν ένας στρατός έχει εισβάλει σε κάποια πόλη, μεταξύ δύο επισκέψεών σας σε αυτήν, τη δεύτερη φορά που θα βρεθείτε εκεί θα αντικρίσετε ερείπια στις θέσεις όπου άλλοτε υψώνονταν κτίρια. Το ίδιο καταλυτικές αλλαγές προκαλούν και τα καιρικά φαινόμενα".

Μιλώντας για τις αποστολές, ο Boone έκανε μερικές αποσαφηνίσεις: "Θα προτιμούσα να περιγράψω το παιχνίδι ως 35 ώρες δράση, από την αρχή μέχρι το τέλος της υπόθεσης. Προσθέστε επιπλέον 15 ώρες για την ολοκλήρωση όλων των mini quests. Υπολογίστε, δε, ότι ο αριθμός των διαφορετικών σκηνικών αγγίζει το 40. Εκτός όμως της δράσης αυτής καθ' εαυτής, υπάρχουν και εκατοντάδες γραμμές κειμένου διαλόγων με τους NPCs, των οποίων η AI είναι πολύ προσεγμένη, αφού θυμούνται προηγούμενους διαλόγους με τον Joseph. Πιστεύουμε ότι το σενάριο αποτελεί ένα από τα πιο καλογραμμένα σε τέτοιου είδους παιχνίδια και προέρχεται από τον Jason Scott, που είναι υπεύθυνος για το Freespace 2".



Ζήτησα από τον Boone να κλείσει αυτήν τη συνέντευξη με μία πρόταση-περίληψη του Summoner.

"Πρόκειται για μία εξαιρετικά εθιστική ιστορία, η οποία περιλαμβάνει αμέτρητους διαλόγους, χρήση δεκάδων όπλων και spells και όλα εκείνα τα συστατικά δημιουργίας χαρακτήρων που κάνουν ένα RPG να ξεχωρίζει."

του Derek dela Fuente

SQUAD LEADER

Από τη Microprose/Avalon Hill

"Ψαρούκλες, στην αναφορά!"

Η Avalon Hill είναι προσκολλημένη σε αυτό που μπορεί να κάνει καλύτερα, δηλαδή σε παιχνίδια με πολύ βάθος και εξαιρετική σεναριακή πλοκή, που απευθύνονται στους strategy gamers, οι οποίοι αποζητούν την απόλυτη στρατηγική εμπειρία. Το Squad Leader (SL) είναι ένα turn based παιχνίδι στρατηγικής, επιπέδου διμοιρίας, που εκτυλίσσεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και επικεντρώνεται στην τακτική, ενώ περιλαμβάνει στοιχεία που βρίσκουμε μόνο στα RPGs. Το βασισμένο στο αντίστοιχο επιτραπέζιο SL διαθέτει προοπτική τρίτου προσώπου, ενώ το γενικό "στήσιμο" θυμίζει αρκετά τη σειρά X-Com και περιλαμβάνει την εις βάθος εκμετάλλευση όπλων και οχημάτων μάχης, των ικανοτήτων των στρατιωτών και της εμπειρίας τους, ενώ εμπλουτίζεται από μάχες εξ αποστάσεως ή σώμα με σώμα, αντάρτικο πόλεων, υποστήριξη πυροβολικού και όλμων, ελεύθερους σκοπευτές, μέχρι και στρατιώτες του υγειονομικού. Η τεράστια λίστα των in-game παραμέτρων δεν προορίζεται για τους αρχάριους, όμως το πολύ καλό tutorial που περιλαμβάνει είναι αρκετά κατατοπιστικό και μπορεί να βάλει στο κλίμα του παιχνιδιού τους PC gamers που θα ασχοληθούν μαζί του.

Οι σχεδιαστές γνωρίζουν πολύ καλά τι αναζητά ο απαιτητικός παίκτης και το προσάρμοσαν στο SL. Δεν θα μπορούσε, βέβαια, να λείπει η παράμετρος του ηθικού των μονάδων. Το ότι τα πράγματα πάνε άσχημα για την ομάδα γίνεται άμεσα φανερό όταν αρχίζουν οι καβγάδες και οι λιποταξίες. Οι υπεύθυνοι σχεδιασμού έχουν βρει έναν απλό αλλά πολύ επιτυχημένο τρόπο να προσομοιάσουν το "συναίσθημα" των στρατιωτών. Το SL περιλαμβάνει 300 διαφορετικές "προσωπικότητες", με τις δικές τους αποκλειστικές ανάγκες και δυνατότητες. Ο παίκτης πρέπει να προσέξει να μην εξαντλήσει όχι μόνο τις φυσικές αντοχές των στρατιωτών που ελέγχει, αλλά και τις συναισθηματικές. Πολύ μικρά συμβάντα, φαινομενικά άσχετα με τη μάχη, μπορεί να οδηγήσουν σε απρόοπτα αποτελέσματα, όπως ένα γράμμα που λαμβάνει ένας στρατιώτης, το οποίο του ανακοινώνει ότι πέθανε κάποιο μέλος της οικογένειάς του (!).





Πώς όμως προσαρμόζονται όλα τούτα στο SL; Κάθε στρατιώτης χαρακτηρίζεται από έξι βασικές παραμέτρους, οι οποίες αυξομειώνονται αναλόγως με το πώς τα καταφέρνει στις διάφορες αποστολές. Αναλυτικότερα έχουμε: τα Action Points, που αφορούν στο πόσο γρήγορος και επιτυχημένος είναι ο στρατιώτης κατά την πολεμική δραστηριότητά του, το Markmanship, που υποδηλώνει την ευστοχία του, το Morale, που φανερώνει πόση πίεση μπορεί να δεχτεί στη μάχη, πριν το ένστικτό του τού επιβάλει να... απομακρυνθεί ατάκτως, το Initiative, που αντιστοιχεί στην ταχύτητα αντίδρασής του στους κινδύνους, το Strength, το οποίο όσο μεγαλύτερο είναι τόσο περισσότερο το βάρος του υλικού που μπορεί να σηκώσει και να μεταφέρει στο πεδίο της μάχης, καθώς και το βεληνεκές της ρίψης χειροβομβίδας και, τέλος, το Leadership, που αντιστοιχεί γενικά στο πόσο καλά μπορεί να αντιλαμβάνεται την κατάσταση, να διοικεί και να εμψυχώνει τους κατωτέρους του.

Το παιχνίδι ξεκινά με τη συμμαχική απόβαση στη Νορμανδία το 1944 και ολοκληρώνεται με τη μάχη του Bulge τον Γενάρη του '45. Τα συνήθη σενάρια αντιστοιχούν σε μάχες/αποστολές όπου συμμετέχουν ομάδες τριών έως πέντε ανδρών, ωστόσο υπάρχουν και οι αποστολές μεγαλύτερων ομάδων με ειδικευμένους στρατιώτες. Οι μονάδες περιλαμβάνουν από στρατιώτες του βρετανικού και του αμερικανικού στρατού μέχρι και άνδρες της Wehrmacht και έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή την ισορροπία των αριθμών των αντίπαλων παρατάξεων, ώστε ακόμη και αν σε μερικές περιπτώσεις οι εχθροί υπερέχουν αριθμητικά, να μη βρεθείτε σε αδιέξοδο. Το μέγεθος του χάρτη των αποστολών είναι τεράστιο και η προσοχή στην οπτική ακρίβεια του περιβάλλοντος αλλά και των κινήσεων των στρατιωτών εκπληκτική. Τέλος, το interface, παρ' ότι πολύπλοκο, είναι σχεδιασμένο ώστε να επιταχύνει τις διαδικασίες, ενώ ταυτόχρονα θα δίνει τον πλήρη έλεγχο της κατάστασης στον παίκτη.

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού εμμένουν στην υιοθέτηση του συστήματος των γύρων, καθώς -αναμφισβήτητα- από άποψη τακτικής είναι το πλέον ενδεδειγμένο για τα παιχνίδια στρατηγικής, και δηλώνουν την αντίθεσή τους στην άποψη που υποστηρίζει ότι τα turn based strategies έχουν πεθάνει. Υπομονή μέχρι τον Νοέμβριο, οπότε θα κυκλοφορήσει το SL και θα διαπιστώσουμε αν η αισιοδοξία τους έχει λογική βάση.

του Derek dela Fuente



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Από τη Ubi Soft

Το ρεαλιστικότερο F1 sim;

Ενα ακόμη παιχνίδι εξομοίωσης Formula 1, από τη Ubi Soft αυτή τη φορά, που διακρίνεται για τα πολύ καλά γραφικά του (σύμφωνα πάντα με τις πρώτες εικόνες που έλαβα, μερικές εκ των οποίων παρουσιάζονται και εδώ). Μια συζήτηση που είχα με τους σχεδιαστές της Ubi Soft στη Γαλλία ήταν αποκαλυπτική για τον τίτλο που θα κυκλοφορήσει τον προσεχή Νοέμβριο.

***Derek dela Fuente:** Με τόσα F1 sims στην αγορά, με ποιον τρόπο το προϊόν σας μπορεί να ξεχωρίσει;*

Ubi Soft: Η Ubi Soft έχει μακρά πείρα στα driving simulators. Κάθε προηγούμενος τίτλος μας αποτελούσε πραγματικό άλμα σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Η ολοκαίνουρια μηχανή γραφικών, το ακριβές μοντέλο φυσικής, η εξελιγμένη AI των αντίπαλων, οι οποίοι μαθαίνουν από τις τακτικές του παίκτη, και ο τρισδιάστατος ήχος είναι μόνο μερικά από τα χαρακτηριστικά του F1 RC που θα το καταστήσουν το καλύτερο F1 sim της αγοράς.

***DdF:** Πόσο "βαριές" είναι οι απαιτήσεις του παιχνιδιού;*

U.S.: Η ρεαλιστική απόδοση του αθλήματος της Formula 1 είναι μια πολύ απαιτητική υπόθεση (22 μονοθέσια, ακριβής αναπαράσταση της συμπεριφοράς τους αλλά και κάθε πίστας). Θεωρούμε ότι ένας P2 στα 400MHz με 64MB μνήμη και 16MB 3D κάρτα γραφικών είναι υπερεπαρκής. Ωστόσο, για την άψογη απόδοση πρέπει να υπολογίσετε μία 3D κάρτα γραφικών με 32MB RAM.



***DdF:** Πόσο κατανοητές είναι οι παράμετροι και τα στατιστικά; Οσο για τα pit-stops, θα γίνονται αυτόματα ή θα πρέπει να βάζει ο παίκτης ένα χεράκι;*

U.S.: Τα στατιστικά θα είναι πλουσιότερα από κάθε άλλο παιχνίδι. Πραγματικές μετρήσεις τηλεμετρίας, με ένα σωρό στοιχεία για την προετοιμασία, τους προκριματικούς γύρους, την κατάσταση και τις ρυθμίσεις του αυτοκινήτου βρίσκονται στη διάθεση του οδηγού. Επίσης, για πρώτη φορά, τα pitstops αποτελούν αποκλειστική ευθύνη του παίκτη, ωστόσο αυτή η δυνατότητα θα μπορεί να γίνει disabled για τους λιγότερο έμπειρους.

***DdF:** Ποιες οπτικές περιλαμβάνονται; Μπορεί το F1 RC να θεωρηθεί η πιστή απεικόνιση των όσων βλέπουμε στους δέκτες της τηλεόρασης;*

U.S.: Προσπαθήσαμε να ενσωματώσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες οπτικές γωνίες. Από virtual cockpit και TV mode, μέχρι και σταθερές ή κινούμενες δίπλα ή πίσω από το αυτοκίνητο κάμερες. Οσο για την πιστότητα σε σχέση με την TV, κάτι τέτοιο επιτυγχάνεται μόνο στα replays, όπως άλλωστε είναι φυσικό.

***DdF:** Ποια τεχνική χρησιμοποιήθηκε για να μεταφερθούν οι πίστες στο PC;*

U.S.: Το GPS (δηλαδή οι φωτογραφίες μέσω δορυφόρου) μας έδωσε τη δυνατότητα να μεταφέρουμε με ακρίβεια εκατοστού 16 από τις πίστες του επίσημου πρωταθλήματος. Κάθε στροφή, κάθε καμπή, η παραμικρή κλίση σε οποιονδήποτε από τους τρεις άξονες απεικονίζονται με πιστότητα. Ο ρεαλισμός εκτείνεται ακόμη και στα pits, όπου οι θέσεις των γκαράζ των μονοθέσιων μεταφέρονται και αυτές με απόλυτη ακρίβεια.

***DdF:** Το F1 RC είναι χτισμένο γύρω από τη Revenge engine. Τι ακριβώς περιλαμβάνει αυτή η μηχανή;*

U.S.: Ολα όσα μας προσέφερε η μέχρι τώρα εμπειρία μας. Η Revenge engine περιλαμβάνει από άψογη ποιότητα στα γραφικά (32-bit multi textures, motion capturing, T&L κ.λπ.) έως ένα άκρως ρεαλιστικό μοντέλο φυσικής, που υπολογίζει λεπτομερώς δεδομένα, όπως η πίεση των ελαστικών, η αδράνεια των μονοθέσιων και η συμπεριφορά του συμπλέκτη. Τέλος, η εξελιγμένη AI επιτρέπει στους οδηγούς που ελέγχονται από τον υπολογιστή να "μαθαίνουν" κατά τη διάρκεια του αγώνα την καλύτερη μέθοδο οδήγησης και δυναμικών ρυθμίσεων, που θα τους οδηγήσει στους ταχύτερους δυνατούς χρόνους. Σημειωτέον ότι η μηχανή είναι φτιαγμένη ώστε να αποτελέσει ανοικτή πλατφόρμα για κάθε είδους driving sim της εταιρείας.

***DdF:** Μπορεί η Ubi Soft να συμπυκνώσει σε μία πρόταση τα "χαρίσματα" του F1 RC;*

U.S.: Ενα άλμα προς τα εμπρός σε θέματα γραφικών και τεχνολογίας, που θα αποτελέσει τη βάση σύγκρισης για όλα τα F1 sims σε ό,τι αφορά το ρεαλισμό και τη λεπτομέρεια.

του Derek dela Fuente



WORLD WAR II: EUROPE IN GUNFIRE

Από την E2 Soft

Οι Κορεάτες γράφουν την ιστορία του Β' Παγκοσμίου Πολέμου

Για ακόμη μία φορά ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος αποτελεί τη θεματολογία για παιχνίδι στους υπολογιστές. Το έχω γράψει και σε αρκετά προγενέστερα άρθρα μου και θα το επαναλάβω, πως οι δύο παγκόσμιοι πόλεμοι αποτελούν ανεξάντλητη πηγή υλικού για τη δημιουργία σεναρίων. Αυτή τη φορά η κορεατική εταιρεία E2 Soft δημιούργησε έναν τίτλο στρατηγικής με το όνομα "World War II: Europe in Gunfire". Πρόκειται για ένα real time strategy, το οποίο θυμίζει αρκετά στο στυλ του Tiberian Sun. Με άλλες λέξεις, ξεκινάτε από μία έτοιμη βάση, όπου θα συναντήσετε ορισμένα κτίρια τα οποία παράγουν την απαιτούμενη ενέργεια, κτίρια παραγωγής αρμάτων μάχης, αεροσκαφών, οπλιτών, καθώς και κάποια κτίρια ή ακόμα και σκηνές, οι οποίες αποτελούν τα αποκαλούμενα "headquarters". Ετοιμάζετε τις μονάδες σας και... ντου!



Στη διάθεσή μας είχαμε μία beta έκδοση του παιχνιδιού, την οποία προμηθευτήκαμε από την έκθεση ECTS που έλαβε χώρα τον περασμένο Σεπτέμβριο στην Αγγλία. Σε αυτήν την beta έκδοση δεν λειτουργούσαν κάποιες ρυθμίσεις, όπως το multiplayer gaming, τα options -κάτι το οποίο μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση-, κάποιες επιλογές, όπως η εντολή patrol, load/unload για τα αεροσκάφη, ενώ δεν είδα πουθενά εντολή για δημιουργία μονάδας που να συλλέγει πηγές ενέργειας. Εκτός των άλλων, ενώ κόντευα να τελειώσω την πρώτη αποστολή, το παιχνίδι κόλλαγε και με πέταγε στο desktop των Windows.



Οπως ανέφερα, τα options δεν μπορείς να τα τροποποιήσεις, συνεπώς δεν μπορούσα να ρυθμίσω τα γραφικά. Ως συνέπεια, το παιχνίδι το έβλεπα σε ανάλυση 640x480, παρ' όλα αυτά όμως τα γραφικά είναι ιδιαιτέρως καλά, με όμορφα και καλοσχεδιασμένα κτίρια και όλες οι μονάδες -εναέριες, επίγειες και θαλάσσιες- εξίσου λεπτομερώς σχεδιασμένες. Ο ήχος δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι εντυπωσίασε, μια και ενώ έδινα εντολή στις μονάδες να μετακινηθούν, δεν άκουγα απολύτως τίποτα, αφού δεν υπήρχε μουσική υπόκρουση. Τα εφέ, όταν αυτά ακούγονταν, ήταν αρκετά καλά, συνεπώς φαντάζομαι πως αυτά ήταν προβλήματα της έκδοσης beta.



Επίσης, το AI μου φάνηκε -αν μου επιτρέπεται η έκφραση- βλακώδες. Εστελνα ένα σμήνος Stukas να βομβαρδίσει την εχθρική βάση και ενώ πάνω από αυτήν πετούσε ολόκληρη μοίρα, τα βομβαρδιστικά μου έκαναν ανενόχλητα τη δουλειά τους και τα εχθρικά μαχητικά πετούσαν ηλίθια γύρω - γύρω πάνω από τη βάση τους. Στο έδαφος τα πράγματα ήταν ελαφρώς καλύτερα από ό,τι στον αέρα. Οταν οι εχθροί συναντιούνταν, ολόκληρη σφαγή γινόταν μέχρι να πέσει και ο τελευταίος. Βέβαια, όχι ότι κι εδώ δεν υπήρχαν προβλήματα αφού, ενώ διέταζα τα άρματα μάχης να περάσουν μία γέφυρα, αυτά έχαναν τον μπούσουλα γιατί στο σημείο εκείνο υπήρχαν μερικά παλιοσίδερα από ήδη κατεστραμμένα άρματα. Αυτά προφανώς τα μπέρδευαν, αν και ήταν εξαιρετικά εύκολο να περάσουν από τα κατεστραμμένα άρματα. Να υπενθυμίσω για ακόμη μία φορά ότι αυτά είναι προβλήματα της beta έκδοσης κι ότι στην πλήρη έκδοση -θέλω να πιστεύω- θα ξεπεραστούν.

Το σενάριο εκτυλίσσεται στη Νότια Ευρώπη και τη Μεσόγειο και, όπως χαρακτηριστικά τονίζουν τα στελέχη της E2 Soft, αυτό είναι το πρώτο επεισόδιο. Εννοούν μήπως πως το WWII: Europe in Gunfire θα αποτελέσει το πρώτο μέρος μιας σειράς; Ο χρόνος θα δείξει. Ξεκινώντας μία campaign μπορείτε να επιλέξετε είτε τους Γερμανούς, είτε τους Αμερικανούς, είτε τους Αγγλους. Κάθε δύναμη έχει τα δικά της χαρακτηριστικά και τις δικές της ξεχωριστές μονάδες, οπλικά συστήματα δηλαδή, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Οποιαδήποτε παράταξη κι αν επιλέξετε, θα χρειαστεί να περάσετε από έναν αριθμό 40-60 αποστολών για να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας. Οι ελάχιστες απαιτήσεις μιλούν για έναν Pentium MMX στα 200MHz, με 32MB RAM, ενώ για κάρτα γραφικών αναφέρουν απλώς μία SVGA 640x480 16bit color. Ο τίτλος αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτόν τον μήνα.

Είμαι πεπεισμένος ότι η τελική έκδοση του WWII μας επιφυλάσσει ατέλειωτες ώρες gaming αρκεί να λυθούν κάποια από τα προαναφερθέντα προβλήματα. Δεν βλέπω την ώρα να φτάσει στα γραφεία η πλήρης έκδοση του τίτλου.

του Μανώλη Φουρνιστάκη

Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θα ξεκινήσω λίγο ανορθόδοξα. Τελευταία γίνονται αρκετές προσπάθειες για τη δημιουργία ελληνικών Internet Gaming Sites. Είναι αρκετοί αυτοί που μου έχουν στείλει σχετικά e-mails και είμαι υποχρεωμένος να αναφερθώ, έστω και πολύ περιληπτικά, σε αυτά. Καταρχήν, υπάρχουν δύο σχεδόν καθαρά "επαγγελματικού" επιπέδου gaming sites. Στη διεύθυνση http://www.gameweb.gr/ θα βρείτε το on-line site της Compupress, ενώ στη διεύθυνση http://www.gamenet.gr/ θα βρείτε το on-line site της Compulink. Και τα δύο είναι πολύ καλά.

Εν συνεχεία περνάμε στα λεγόμενα fan sites ή σελίδες, τα οποία βασίζονται στις φιλότιμες προσπάθειες των δημιουργών τους. Ξεκινάμε με το AventureNet, που μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση http://155.207.25.113/theadventurenet/. Είναι μία παρέα 16χρονων με πολλή όρεξη. Μακάρι να συνεχίσουν στον ίδιο ρυθμό. Ακολουθεί το Gamer's Site Games Pit στη διεύθυνση http://www.araneous.gr/gamespit/, ένα πολύ λειτουργικό ως προς την εμφάνιση site που φιλοξενεί μία πολύ σημαντική συνέντευξη μίας παρέας Ελλήνων δημιουργών, πρώην παικτών του The 4th Coming, οι οποίοι ετοιμάζουν ένα ελληνικό on-line RPG στα πρότυπα του Ultima Online. Οι εικόνες του παιχνιδιού δείχνουν πολύ εντυπωσιακές. Μακάρι να έχει θετική κατάληξη η δουλειά τους, καθώς είναι η πιο φιλόδοξη και εντυπωσιακή προσπάθεια για ελληνικό game που έχω δει ως τώρα.

Και περνάμε στα πιο ιδιαίτερα. Στη διεύθυνση http://www.monkey-gr.com/ θα βρείτε μία αρκετά αξιόλογη προσπάθεια για το πρώτο ελληνικό fun site αφιερωμένο στα Monkey Islands. Στη διεύθυνση http://www.PetitionOnline.com/ultima10/petition.html θα βρείτε ένα κείμενο μίας ομάδας από "Fans of the Ultima series", οι οποίοι θέλουν, με τη συλλογή υπογραφών, να υποχρεώσουν την Electronic Arts να συνεχίσει την αγαπημένη τους σειρά των Ultima, έτσι ώστε το περιβόητο Ultima 9: Ascension να μην είναι το τελευταίο της σειράς. Το site είναι ξένο, αλλά έχει έντονη ελληνική υποστήριξη και προώθηση. Οσοι πιστοί προσέλθετε...

Στη διεύθυνση http://www.zefxis.gr/gabriel/ θα βρείτε άλλη μία προσπάθεια συλλογής υπογραφών ώστε να πιεστεί τη Sierra να δημιουργήσει το Gabriel Knight 4. Το ενδιαφέρον εδώ είναι ότι πρόκειται για site που είναι φτιαγμένο από Ελληνες και έχει την έδρα του στη χώρα μας. Μέχρι στιγμής έχει συγκεντρώσει πάρα πολλές υπογραφές απ' όλο τον κόσμο, και είναι προφανές ότι όλοι οι φίλοι του Gabriel και όχι μόνο πρέπει να το επισκεφθείτε και να βάλετε την υπογραφή σας.

Τέλος, να αναφέρω και μία προσωπική σελίδα, αυτή του Αλκη Πολυράκη, την οποία μπορείτε να επισκεφθείτε στη διεύθυνση http://www.angelfire.com/al/AlkisJokes/adv.html. Ο Αλκης είναι παλιός adventurer, από την εποχή του Spectrum, και η προσπάθειά του να παρουσιάσει τα πιο σημαντικά στοιχεία σε ένα adventure game είναι αξιόλογη, άσχετα με το αν συμφωνεί ή διαφωνεί κάποιος μαζί του.

Είπα τέλος; Μα το καλύτερο δεν το ανέφερα ακόμη. Ναι, αυτή τη φορά είναι σχεδόν επίσημο ότι θα ξανανοίξει η "Adventure Magic" με όλα τα καλούδια της, δηλαδή λύσεις - patches - cracks/editors και κυρίως τα fora της, που ήταν η μεγάλη δύναμή της! Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος.

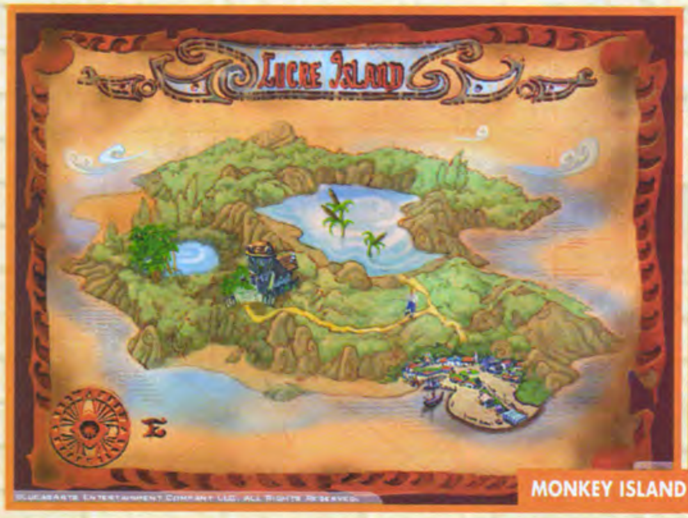
Οταν έγραφα αυτές τις γραμμές δεν είχε έρθει ακόμη στην Ελλάδα το BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN. Πιστεύω να μην το αργήσουν πολύ ακόμη, γιατί το περιμένω με μεγάλη αγωνία. Δεν το παράγγειλα, ο βλάκας, από το εξωτερικό να το έχω τώρα στο σπιτάκι μου!

Η είδηση του 15ημέρου; Κατά τη γνώμη μου, η αναγγελία της επίσημης κυκλοφορίας του πρώτου playing demo του Monkey Island 4 από τη LucasArts. Ολα τα ξένα sites πήραν φωτιά για το ποιο θα εξασφαλίσει αποκλειστικότητα. Τελικά, ο Tom Sarris, επικεφαλής των δημόσιων σχέσεων της εταιρείας, ανακοίνωσε ότι το demo θα κυκλοφορήσει την Παρασκευή 6 Οκτωβρίου και θα είναι διαθέσιμο τόσο από το επίσημο site (http://www.lucasarts.com/products/monkey4/) όσο και από το Computer Games Online (http://www.cdmag.com/). Προβλέπεται πραγματικός χαμός. Εγώ, πάντως, θα ξενυχτήσω μέχρι να το κατεβάσω, όσα MB και αν είναι... Monkey Island και ξερό ψωμί! Πάντα ονειρευόμουν ότι αν ζούσα τα χρόνια εκείνα, θα ήθελα να ήμουν πειρατής ή κουρσάρος (βίτσιο κι αυτό)!

Το πολυαναμενόμενο Gilbert Goodmate πέρασε πια στην τελική beta φάση. Οπως ανακοίνωσαν οι δημιουργοί του, στις 27 Σεπτέβρη έστειλαν σε όλους τους beta testers (32 συνολικά) το παιχνίδι για να αναζητήσουν τυχόν bugs.



Η φωτογραφία του εξωφύλλου του κουτιού του MONKEY ISLAND 4.





MONKEY ISLAND 4 της LucasArts

Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να το δούμε και στα μέσα του Νοέμβρη. Χαράς ευαγγέλια δηλαδή. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 6.000 frames of animation, ένα πολύ λεπτομερές σενάριο με περισσότερες από 20.000 γραμμές διαλόγου (δηλαδή πόσες αμερικανικές ταινίες;) και θα είναι στο κλασικό 2D (ψευτο-3D) στυλ των παλιών adventure games, με εξαιρετικές, στο χέρι ζωγραφισμένες, τοποθεσίες και backgrounds σε 16-bit χρώμα. Ενας μέσος adventurer θα χρειαστεί περίπου 40 ώρες για να το τελειώσει. Το παιχνίδι θα τρέχει και σε Pentium 166MHz, με 32 MB RAM, 2MB κάρτα γραφικών (100% DirectX συμβατή), 4x CD-ROM drive και θα απαιτεί μόνο 10MB στον σκληρό. Ολα αυτά ακούγονται εξαιρετικά. Ανυπομονώ να δω το παιχνίδι.

Στο CD του περιοδικού θα βρείτε δύο εξαιρετικά trailers, αυτά των DRACULA II: THE LAST SANCTUARY και NECRONOMICON: THE DAWNING OF DARKNESS. Και τα δύο παιχνίδια δείχνουν εξαιρετικά και τα περιμένω με μεγάλη αγωνία.

Το Dracula 2: The Last Sanctuary θα κυκλοφορήσει, αν δεν κάνω λάθος, μέσα στα Χριστούγεννα. Για το παιχνίδι έγραψα αρκετά στο προηγούμενο τεύχος, το demo όμως που είδα μου ανέβασε κατακόρυφα την αδρεναλίνη. Αλλά πολύ vampires και δρακουλίνια μού φαίνεται, βρε αδελφέ, ότι έχουν πέσει τελευταία. "Μαύρο" Δεκέμβρη και Χριστούγεννα μου φαίνεται ότι θα κάνουμε...

Για το Necronomicon: The Dawning of Darkness δεν ήξερα τίποτα το ουσιαστικό μέχρι τώρα, μια και δεν έχει γραφτεί πουθενά κάτι γι' αυτό. Το demo του, πάντως, δείχνει ότι οι Γάλλοι γραφίστες έχουν ξεφύγει εντελώς. Πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολύ προχωρημένα γραφικά και μουσική, που δημιουργούν μία μοναδική ατμόσφαιρα τρόμου. Στο προηγούμενο τεύχος έγραψα ότι πρόκειται για ένα adventure βασισμένο στο έργο του μεγάλου H.P. Lovecraft και στους τρομακτικούς κόσμους του. Στο παιχνίδι πρέπει να βρεις γιατί οι κάτοικοι ενός μικρού χωριού έχουν εξαφανιστεί μυστηριωδώς, αλλά και να απαντήσεις σε μία σειρά σημαντικών ερωτημάτων: Γιατί το χωριό έχει ασυνήθιστα κακή φήμη; Ποιο είναι το μυστικό που κρύβεται πίσω από την αργή, αλλά σταθερή μεταμόρφωση του John Wycherley; Τι έκρυβε ο Gregor Herschel στο εργαστήριό του και άλλα πολλά. Δεν ξέρω τίποτα ακόμη για την ημερομηνία κυκλοφορίας του, αλλά έτσι κι αλλιώς θα το παρακολουθώ από κοντά και όταν έχω νεότερα, θα σας ενημερώσω. Ο κόσμος του H.P. Lovecraft είναι από τους πιο ατμοσφαιρικούς που υπάρχουν και τα adventures SHADOW OF THE COMET και PRISONER OF ICE, που είναι βασισμένα στα έργα του, είναι από τα αγαπημένα μου. Υπερφυσικές καταστάσεις (και όχι μεταφυσικές), αγωνία, τρόμος και παντού οι περίφημοι ancients, που θέλουν να επιστρέψουν στη Γη και να την καταστρέψουν. Με την ευρύτερη έννοια, όμως, τόσο η σειρά των Alone in the Dark όσο και αυτή των Dark Seed στηρίζονται σε κόσμους που είναι άμεσα επηρεασμένοι από τη δουλειά του H.P. Lovecraft (καλά, καλά, μπορεί τα Dark Seed να στηρίζονται και στα γραφικά του μοναδικού Gigger, αλλά η βάση του κόσμου που περιγράφεται στα παιχνίδια από ποιον είναι παρμένη;).

Η Beacon Multimedia (http://www.beacon.gr) μας έστειλε μία λίστα με τα παιχνίδια που περιμένει μέσα στο χρόνο που έρχεται. Από αυτά ξεχωρίζω τα εξής:

Rome: Caesar's Will (ADVENTURE), Σεπτέμβριος 2000
Kingdom Under Fire (RPG), Σεπτέμβριος 2000
Louvre: The Final Curse (ADVENTURE), Σεπτέμβριος 2000
The Mystery Of Notre Dame - Paris 1313 (ADVENTURE), Σεπτέμβριος 2000
Fort Boyard Millennium (ACTION/ADVENTURE), Οκτώβριος 2000

Επικοινώνησα μαζί τους για να τσεκάρω το ζήτημα των ημερομηνιών και μου είπαν ότι η κυκλοφορία στη χώρα μας των 4 πρώτων παιχνιδιών είναι ζήτημα ημερών. Αμάν και πότε.

Σε ό,τι αφορά το The Legend of the Prophet and the Assassin της Arxel Tribe, για το οποίο έγραψα αναλυτικά πριν από δύο τεύχη, θέλω να συμπληρώσω ότι (επαναλαμβάνω ότι βασίζεται σε σενάριο του πολύ μεγάλου Paulo Coelho) θα συνδυάζει κλασικά στοιχεία adventure games, με σκηνές δράσης και τακτικές μάχες. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει άνω των 30 λεπτών animation κινηματογραφικής ποιότητας.

Σημειώστε- για όσους ενδιαφέρονται- ότι τα Necronomicon, Dracula 2 και The Legend of the Prophet and the Assassin θα κυκλοφορήσουν και σε DVD-ROM. Αντε, καιρός ήταν, γιατί το DVD-ROM που έχω αγοράσει κοντεύει να σκουριάσει στον υπολογιστή μου.

Επαιξα αρκετά, τελικά, τη γαλλική έκδοση του LOUVRE: THE FINAL CURSE και ομολογώ ότι με συνεπήρε. Με εντυπωσίασε πολύ ως σενάριο - ιστορία, ως ατμόσφαιρα και γενικά ως παιχνίδι. Εγραψα στο προηγούμενο τεύχος κάποια πράγματα γι' αυτό, τώρα έχω όμως πιο λεπτομερή στοιχεία. Το παιχνίδι αναφέρεται στον κόσμο των περίφημων Ναϊτών ιπποτών. Αυτός ο ηρωικός αλλά και άγνωστος κόσμος, που κατέχει σημαντικό κεφάλαιο στη γαλλική ιστορία και όχι μόνο, έχει επηρεάσει αρκετά adventures απ' ό,τι φαίνεται. Δεν πιστεύω να ξεχνάτε το Broken Sword;

Η υπόθεση ξεκινά, λοιπόν, στο Μεσαίωνα και οι Ναΐτες ιππότες, εξοργισμένοι από την παρακοή μίας εντολής τους, αποφασίζουν να εκ-

Adventure & RPGs UPDATE

δικηθούν τους πάντες και τα πάντα πραγματοποιώντας τα γεγονότα της Αποκάλυψης! Εξαναγκάζουν έναν γέρο μάγο να ξορκίσει κάποια αντικείμενα με τεράστια μυστικιστική δύναμη, ώστε να φέρουν στον κόσμο καταστροφικές επιδημίες. Ο μάγος, όμως, μετανιωμένος, κλέβει τα αντικείμενα για να προλάβει το κακό και τα πετάει σε ένα πηγάδι του Λούβρου.

Μάρτιος 1984. Ενας αρχαιολόγος βρίσκει στο πηγάδι τα αντικείμενα και τα εκθέτει σε μουσείο. Λίγες μέρες αργότερα πεθαίνει κάτω από περίεργες συνθήκες. Η κόρη του Morgane αποφασίζει να λύσει το μυστήριο με τη βοήθεια των σημειώσεων του μάγου που βρίσκει από τον πατέρα της και κάποιου φαντάσματος που δέχεται να της ανοίξει τις πύλες του χρόνου. Η περιπέτεια στο χρόνο ξεκινάει καθώς η Morgane πρέπει να λύσει τα μάγια των αντικειμένων, να ταξιδέψει σε τέσσερις διαφορετικές χρονικές περιόδους και να καταφέρει να επιστρέψει αβλαβής πίσω στον 21ο αιώνα. Καταρχήν, η Morgane είναι πανέμορφη. Τη βλέπεις στην οθόνη σου και, αν είσαι αρσενικό, κάτι παθαίνεις. Το βασικό πρόβλημα είναι ότι η Morgane πρέπει να περάσει απαρατήρητη σε εποχές όπου η γλώσσα και οι συνήθειες της εποχής μας είναι άγνωστες για όλους. Και πώς, αλήθεια, μπορεί να γίνει αυτό; Συνολικά θα πρέπει να συνδιαλαγείς με 23 διαφορετικούς, πλήρως 3D modeled χαρακτήρες. Οπως έγραψα και στο προηγούμενο τεύχος, θα χρειαστεί να ταξιδέψεις στις εποχές της βασιλείας των Charles V (μεσαιωνική περίοδος), Henri IV (Αναγέννηση) και Louis XV (παραμονή της Γαλλικής Επανάστασης) για να εντοπίσεις τα πολύτιμα αυτά αντικείμενα. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 32 δωμάτια του περίφημου παρισινού μουσείου, σχεδιασμένα σε 3 διαστάσεις, τα περισσότερα εκ των οποίων δεν υπάρχουν πια. Η αναπαράστασή τους έχει γίνει βάσει κειμένων και σχεδίων της εποχής! Θέλω οπωσδήποτε την αγγλική έκδοσή του, και γρήγορα μάλιστα...

Καιρός όμως να περάσουμε σε κάτι διαφορετικό. Ποια είναι τα 4 πιο αναμενόμενα CRPGs; Διευκρινίζω εξαρχής ότι το Baldur's Gate 2 δεν το μετρώ σε αυτά, μια και ήδη έχει κυκλοφορήσει κανονικά στο εξωτερικό, ενώ όταν εσείς θα διαβάζετε αυτό το άρθρο το πιο πιθανό είναι να έχει έρθει και στη χώρα μας.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Το POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR της SSI (το πρώτο CRPG που θα βασίζεται στην 3η έκδοση των κανόνων των AD&D), το NEVERWINTER NIGHTS των Bioware/Interplay (το παιχνίδι που λένε ότι βρίσκεται πιο κοντά στα επιτραπέζια pen & paper RPGs), το ANARCHY ONLINE της Funcom (φουτουριστικό on-line RPG που τους έχει ξετρελάνει όλους, και εμένα μαζί, μια και ήμουνα στους αρχικούς beta testers του παιχνιδιού) και, φυσικά, το περίφημο ARCANUM των Troika Games/Sierra Studios, ακόμη ένα φουτουριστικό/cyberpunk CRPG που φαίνεται ότι είναι της μόδας τον τελευταίο καιρό.

Ας αναφερθούμε στο τελευταίο, έτσι για να κάνω το χατίρι του φίλου Ηλία Μανεσιώτη (παλιού στελέχους του "Pixel", του "PC Master" και της Compulink), ο οποίος μόλις έμαθε ότι το παιχνίδι θα έχει μία καθυστέρηση στην τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του, με πήρε τηλέφωνο για να μου πει ότι έπαθε κατάθλιψη! Τελικά, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μάλλον στις αρχές του 2001. Προτού προχωρήσω στην παρουσίασή του, θέλω να πληροφορήσω όποιον ενδιαφέρεται ότι από τις 26 Σεπτεμβρίου ξεκίνησε η διαδικασία εγγραφής των επίσημων beta testers του παιχνιδιού. Εγώ, όπως είναι φυσικό, γράφτηκα αμέσως και περιμένω να δω αν θα με διαλέξουν. Οσοι εγκριθούν θα λάβουν ένα ειδικό Arcanum Beta CD-ROM και ένα αποκλειστικό pass για τα Arcanum Beta Fora. Σημειώστε μόνο ότι πρέπει να είσαι ήδη μέλος των fora της Sierra για να γίνει δεκτή η αίτησή σου από το registration system, αλλιώς απορρίπτεται. Εν πάση περιπτώσει, όσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση
http://www.sierrastudios.com/games/arcanum/
για τα υπόλοιπα.

Στην ουσία τώρα. Εχω γράψει και παλαιότερα ότι η Troika Studios είναι μία εταιρεία που δημιούργησαν οι Tim Cain, Leonard Boyarsky και Jason Anderson. Οσοι αγαπάτε τα CRPGs δεν μπορείτε, δεν δικαιολογείστε να μην τους γνωρίζετε, μια και αυτοί οι τρεις δημιούργησαν το Fallout 1 προτού αποχωρήσουν από την Interplay.

Το Arcanum είναι το πρώτο παιχνίδι που δημιουργούν με τη δική τους πια εταιρεία. Το παιχνίδι ξεκινά με εσένα, τον ήρωα του παιχνιδιού, να πετάς με ένα Zeppelin πάνω από μία άγνωστη χώρα κατά τη διάρκεια των διακοπών σου. Ξαφνικά εμφανίζονται κυριολεκτικά από το πουθενά Orcs, ιπτάμενοι πολεμιστές, και ρίχνουν κάτω το Zeppelin. Είσαι ο μοναδικός που γλιτώνεις από αυτή την επίθεση και τη συντριβή του αεροσκάφους. Στο Arcanum οι κόσμοι της μαγείας και της τεχνολογίας βρίσκονται σε μία ιδιόμορφη ισορροπία (γιατί μου θυμίζει έντονα το The Longest Journet αυτό;). Ετσι βλέπουμε να συνυπάρχουν άνθρωποι, Dwarves, Orcs, Gnomes, Elves, Ogres και άλλες φυλές σε ένα παράξενο συνονθύλευμα (μήπως μιλώ για το Hobbit και δεν το έχω καταλάβει ακόμη;). Προσπαθώντας να επιβιώσεις, σιγά σιγά θα βρεθείς στη μέση μιας τρομερής





ARCANUM της Troika Games



LOUVRE: THE FINAL CURSE της Index



διαμάχης που απειλεί να καταστρέψει όλο τον κόσμο, μίας διαμάχης ανάμεσα σε techies και wizards!

Το Arcanum θα διαθέτει ισομετρική θέα (όπως δηλαδή και το Fallout), αλλά αυτή τη φορά σε 16-bit χρώμα και αναλύσεις ανάλογα με την υπολογιστική δύναμη του καθενός, ενώ -όπως είναι φυσικό και αναμενόμενο- θα στηρίζεται σε μία νέα system engine. Πάρα πολύ μεγάλο βάρος έχει δοθεί στο gameplay και σε μία σειρά παραμέτρων που ρυθμίζουν αυτό τον καθοριστικό για κάθε παιχνίδι παράγοντα. Ο κόσμος του παιχνιδιού θα είναι υπερβολικά μεγάλος και θα έχει πάρα πολλές μη βασικές αποστολές, που θα σε οδηγούν σε "κρυφές" τοποθεσίες. Το να "πάρεις" όμως αυτές τις αποστολές θα είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Στο παιχνίδι, που θα περιέχει μία μείξη φανταστικών - μεσαιωνικών και μεταβιομηχανικών κόσμων, θα μετακινείσαι με διάφορα μέσα, όπως τρένα!

Δημιουργώντας το βασικό χαρακτήρα - ήρωα θα διαλέξεις από τις φυλές Human, Elf, Half-Elf, Half-Orc, Gnome, Dwarf, Halfling και Half-Ogre. Μόνο οι τέσσερις πρώτες φυλές θα διαθέτουν και γυναικείο χαρακτήρα. Τα στατιστικά θα είναι χωρισμένα σε 4 πνευματικές κατηγορίες-δυνάμεις (intelligence, willpower, perception και charisma) και σε τέσσερις φυσικές κατηγορίες-δυνάμεις (strength, constitution, dexterity και beauty). Αυτό το τελευταίο δεν μου αρέσει καθόλου - δηλαδή εγώ τι θα κάνω; Μη νομίσετε ότι κάνω πλάκα. Αν, για παράδειγμα, έχεις διαλέξει ένα κοντό, άσχημο, αγριωπό Dwarf, κανένας NPC δεν θα σου δίνει σημασία (ευτυχώς δηλαδή που είμαι 1,84)! Ισως το πιο σημαντικό νέο στοιχείο που έχει προστεθεί είναι το Fatigue stat, το οποίο θα παίζει καθοριστικό ρόλο στο παιχνίδι. Οχι δηλαδή όπως μερικά παιχνίδια που, ενώ φοράς μία πάνβαρια πανοπλία, τρέχεις για ώρες μέσα στην έρημο σαν τον Κεντέρη, δεν συμβαίνει τίποτα (βλ. Diablo 2 κ.λπ.). Ακόμη περισσότερο που το Fatigue stat αυτή τη φορά χρησιμοποιείται και για το spell casting! Ναι, διαβάζετε σωστά και για το spell casting! Ετσι, ένας κουρασμένος μάγος δεν θα μπορεί να κάνει παντοδύναμα και καταστροφικά spells. Καιρός ήταν για μία σημαντική και ρεαλιστική αλλαγή στον τομέα αυτό. Τα Character Points που θα κερδίζεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα μπορείς να τα τοποθετείς στις εξής γενικές κατηγορίες skills: Combat, Thieving, Social και Technological. Καθεμία από αυτές τις κατηγορίες θα περιέχει τέσσερα πιο εξειδικευμένα skills και θα παίζει ιδιαίτερο ρόλο η προσπάθειά σου στην ισορροπία ανάμεσα σε καλές και "κακές" πράξεις. Αλλά και η μαγεία στο παιχνίδι θα διαθέτει πολλές καινοτομίες, μια και θα μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε Old School Magic, New School Engineer ή χρήση και των δύο αυτών σχολών. Τέλος, το παιχνίδι θα διαθέτει ένα πολύ καλό journal, το οποίο θα κρατά πλήρη ενημέρωση των quests που έχεις ολοκληρώσει ή αυτών που έχεις μπροστά σου, αλλά και ενδιαφέρον multiplayer mode το οποίο θα στηρίζεται σε έναν ενσωματωμένο editor του παιχνιδιού. Με αυτόν ο χρήστης θα μπορεί να δημιουργεί τις δικές σου περιοχές για multiplayer mode μέχρι και 9 παικτών ταυτόχρονα. Είχα και άλλα να πω, αλλά ο χώρος βλέπετε...

Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος, όπου πιστεύω ότι θα διαθέσουν πάλι ένα τετρασέλιδο για τη στήλη, κάτι δύσκολο, βέβαια, αλλά τα παιχνίδια για τα οποία έχω μαζέψει υλικό είναι πολλά.

PC





ARCANUM της Troika Games

ALL IN ONE: ACTION GAMES

Μία συλλογή γεμάτη δράση

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Εδώ και δύο τεύχη από την παρούσα στήλη βρίσκετε από μία συλλογή της σειράς "All In One". Το σερί αυτό συνεχίζεται με τον τρίτο και τελευταίο (προς το παρόν) τίτλο της σειράς, τον οποίο μας παραχώρησε η Beacon Multimedia (άντε, όλα σας τα παρουσίασα, περιμένω την επιταγή μου τώρα, χεχε!). Η παρούσα συλλογή περιέχει 10 action games σε ισάριθμα ξεχωριστά CD-ROMs. Οπως συμβαίνει και με τις προηγούμενες συλλογές, έτσι και εδώ οι τίτλοι που περιλαμβάνονται δεν είναι ό,τι πιο καινούριο κυκλοφορεί, αυτό όμως δεν σημαίνει πως δεν θα ενδιαφερθούν κάποιοι παίκτες για αυτούς. Ας περάσουμε, όμως, να δούμε συνοπτικά τον καθένα από αυτούς.

Battle Arena Toshiden: Ενα κλασικό beat'em up, στο οποίο οι καλύτεροι γνώστες πολεμικών τεχνών συναντώνται και παίρνουν μέρος σε έναν αγώνα ζωής και θανάτου. Σκοπός σας είναι να γίνετε ο κορυφαίος όλων των πολεμιστών. Επιπλέον, αν δεν το γνωρίζετε, είναι από τα λίγα παιχνίδια του είδους που διαθέτει πλήρη περιστροφή οθόνης (360°).

Blade Warrior: Εδώ θα αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς μέσα από πολλά επίπεδα. Προσοχή, λοιπόν, στη διαχείριση των όπλων σας, καθώς κάθε σφαίρα είναι πολύτιμη. Ενα μέτριο σχετικά παιχνίδι, το οποίο όμως περιέχει αρκετές εκπλήξεις και απρόοπτα.

Deadlock II: Το Deadlock δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα "καθαρόαιμο" παιχνίδι δράσης, καθώς περιέχει μπόλικη δόση στρατηγικής. Ολες οι φυλές του σύμπαντος ψάχνουν να βρουν το μυστικό ενός χαμένου αρχαίου πολιτισμού. Ομως, μια και ο συνωστισμός μεγαλώνει, ο πόλεμος δεν αργεί να ξεσπάσει.

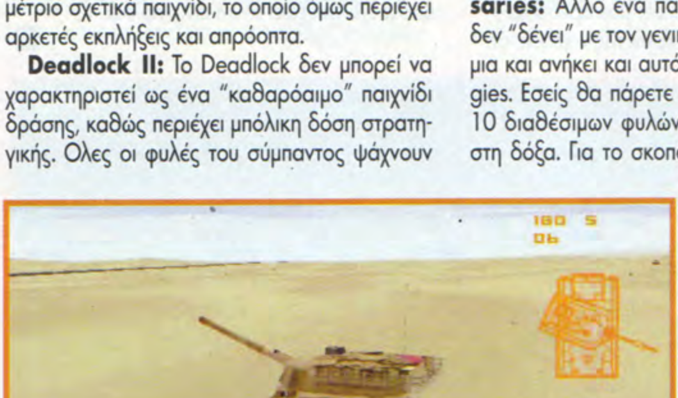


Fatal Fury 3: Αυτό το παιχνίδι και αν είναι γνωστό στους λάτρεις των beat' em up. Διαθέτει δύο Player modes, οπότε αν δεν τα καταφέρνετε στο single player mode, μπορείτε να ξεσπάσετε στο μικρό σας... αδερφάκι (εννοείται στο παιχνίδι, όχι να το ρημάξετε, το έρμο, στο ξύλο!). Τα γραφικά του είναι πολύ καλά και περιέχει όλες τις αυθεντικές κινήσεις της coin-op έκδοσης.

Pro Pinball Timeshock! Το γνωστό φλιπεράκι, μέλος της "οικογένειας" Timeshock. Γρήγορη δράση με εντυπωσιακά γραφικά και ομαλότατη κίνηση είναι τα στοιχεία που συνθέτουν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους. Αν σας αρέσουν τα πραγματικά φλιπεράκια, τότε σίγουρα θα σας αρέσει και το παιχνίδι αυτό.

Samurai Spirits: Αλλο ένα "βαράτε με κι ας κλαίω" παιχνίδι που περιλαμβάνεται στη συλλογή αυτή. Οι χαρακτήρες είναι αρκετά μεγάλοι, ενώ τα πολλά χρώματα είναι το κυρίαρχο στοιχείο του. Υπάρχουν ακόμη πολλές ειδικές κινήσεις, ενώ συμπεριλαμβάνονται και αρκετοί ένοπλοι χαρακτήρες, καθένας από τους οποίους διαθέτει και κάποιες ειδικές κινήσεις.

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries: Αλλο ένα παιχνίδι που πιστεύω πως δεν "δένει" με τον γενικότερο τίτλο της σειράς, μια και ανήκει και αυτό στον κόσμο των strategies. Εσείς θα πάρετε τον έλεγχο μίας εκ των 10 διαθέσιμων φυλών και θα την οδηγήσετε στη δόξα. Για το σκοπό αυτό θα χρειαστεί να χειριστείτε ορισμένους νευραλγικούς τομείς, όπως η οικονομία, η διπλωματία, οι εμπορικές συναλλαγές και οι -φυσικά- οι μάχες.



Super Bubsy: Εδώ έχουμε ένα γρήγορο action game, με συμπαθητικά cartoon γραφικά. Το gameplay του είναι ιδιαίτερα ταχύ, ενώ τα επίπεδα που διαθέτει αριθμούν τα 16. Ενας τίτλος που μάλλον θα βρει ιδιαίτερη απήχηση στο μικρότερης ηλικίας κοινό.

Spearhead: Εδώ έχουμε να κάνουμε με μάχες αρμάτων (κοινώς τανκ), οι οποίες λαμβάνουν χώρα στην καυτή έρημο της Τυνησίας. Εσείς είστε ο αρχηγός μιας ομάδας αρμάτων μάχης και θα βρείτε πολλά διαθέσιμα πολεμικά σενάρια, τα οποία περιμένουν να τα ολοκληρώσετε.

Thunder Brigade: Και σε αυτό το παιχνίδι ελέγχετε ένα τανκ, αυτή τη φορά όμως σε ένα εξωγήινο περιβάλλον και όχι κάπου στη Γη. Είστε μέλος ενός φουτουριστικού στρατού και χειρίζεστε τα πολύ γρήγορα και αποτελεσματικά τανκ του κόσμου που βρίσκεστε. Προσοχή, όμως, γιατί δεν είναι μόνο το δικό σας τανκ ισχυρό!

Γενικά και αυτή η συλλογή ακολουθεί την πεπατημένη των προηγουμένων. Περιέχει μερικά αξιόλογα games, τα οποία όμως δεν είναι ό,τι πιο νέο κυκλοφορεί σήμερα. Πάντως, στην τιμή που διατίθεται αποτελεί μια πολύ καλή επιλογή για όσους από εσάς έχετε ένα χαμηλότερων αποδόσεων σύστημα (με βάση, βέβαια, τα σημερινά standards). Οπως και να το κάνουμε, άλλωστε, μιλάμε για 10 games στην τιμή του ενός. Η επιλογή -για πολλοστή φορά- δική σας.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Midas Interactive/Swing Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 60MB χώρο στο σκληρό, κάρτα γραφικών 2MB, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
ΤΙΜΗ: 9.500 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

MICROSOFT FORCE FEEDBACK WHEEL

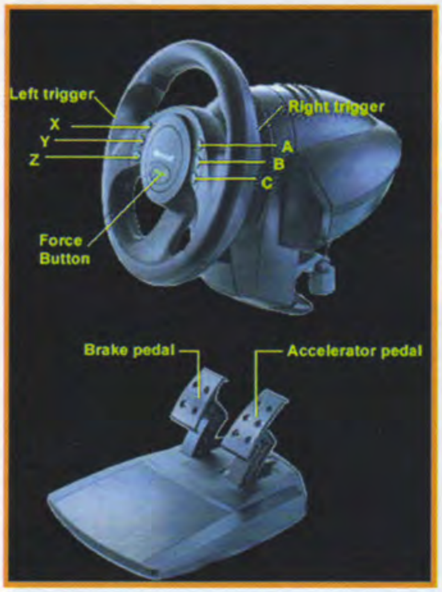
Η απόλυτη αίσθηση της οδήγησης στο σαλόνι σας

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Νομίζω πως το όνομα της Microsoft έχει πλέον συνδεθεί για τα καλά και με το χώρο των περιφερειακών για games. Πρόσφατα έπεσε στα χέρια μου, (και δύσκολα θα ξεκολλήσει από εκεί) το νέο "τιμόνι" της εταιρίας, το Sidewinder Force Feedback Wheel. Για να δούμε, όμως, με τι ακριβώς έχουμε να κάνουμε.

Οπως όλα τα τιμόνια έτσι και αυτό αποτελείται από δύο κυρίως μέρη, το τιμόνι και τα πετάλια, τα οποία συνδέονται μεταξύ τους μέσω του ειδικού καλωδίου (συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία). Η συσκευή απαιτεί επίσης την ξεχωριστή τροφοδοσία με ρεύμα και για το σκοπό αυτόν υπάρχει ο σχετικός μετασχηματιστής.

Το κυρίως μέρος του πακέτου (δηλαδή το τιμόνι) είναι αυτό που προκαλεί αίσθηση. Αρχικά, λοιπόν, να σας πληροφορήσω πως διαθέτει ενσωματωμένο έναν 16bit συνεπεξεργαστή, ο οποίος "τρέχει" στη συχνότητα των 25MHz. Ο επεξεργαστής αυτός είναι ο κύριος "υπαίτιος"



για τη force feedback εμπειρία που προσφέρει. Επιπλέον επάνω στο τιμόνι υπάρχουν 6 κουμπιά πλήρως προγραμματιζόμενα, συν ένα ακόμη το οποίο ενεργοποιεί και απενεργοποιεί αυτόματα την τεχνολογία force feedback. Το μέγεθος του τιμονιού είναι πολύ πρακτικό, καθώς δεν καταλαμβάνει μεγάλο χώρο, ενώ είναι ιδιαίτερα εύχρηστο.

Η δε προσαρμογή του στην επιφάνεια της επιλογής γίνεται πολύ εύκολα. Το έτερο μέρος (με τα πετάλια) διαθέτει δύο επιμέρους ποδόπληκτρα (γκάζι-φρένο), τα οποία είναι ιδιαίτερα μαλακά. Επιπλέον μου έκανε θετική εντύπωση το γεγονός πως μπορούσα σχετικά εύκολα να διατηρήσω σταθερή την ταχύτητα του οχήματός μου, όπως δηλαδή συμβαίνει με τα πραγματικά αυτοκίνητα. Το αρνητικό της υπόθεσης έχει να κάνει με τη σταθερότητα των πεταλιών στο πάτωμα. Δεν λέω πως φεύγουν με το παραμικρό, αλλά πολλές φορές αναγκάστηκα να τα... συμμαζέψω προτού φτάσω στο σημείο να μην τα φτάνω! Αυτό άλλωστε είναι κοινό πρόβλημα σχεδόν σε όλα τα "τιμόνια". Τέλος, αναφορικά με τα χαρακτηριστικά, η σύνδεση γίνεται μέσω θύρας USB. Αυτό σημαίνει πως μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή θέλετε να συνδέσετε τη συσκευή στον υπολογιστή σας και να χαρείτε τις δυνατότητές της. Η εγκατάσταση είναι απλή και γρήγορη, καθώς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τρέξετε το Setup από το CD που



περιέχεται στο πακέτο. Αφού τελειώσει η διαδικασία του Setup, μπαίνετε στον πίνακα ελέγχου της εφαρμογής και επιλέγετε τη συσκευή. Αυτό ήταν. Αν θέλετε, μπορείτε να ορίσετε και μερικά profiles (ανταποκρίσεις των κουμπιών κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας παιχνίδια, τα οποία μπορείτε να φορτώσετε (τα profiles) προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι. Α, να μην ξεχάσω να σας πω πως το CD-ROM εκτός από τους drivers της συσκευής περιέχει και την πλήρη έκδοση του Monster Truck Madness 2.

Καλά όλα αυτά, αλλά στην πράξη τι γίνεται; Σωστό και λογικό το ερώτημα αυτό που πιθανότατα να σας δημιουργήθηκε. Το ίδιο ερώτημα απασχόλησε και εμένα, οπότε αποφάσισα να δοκιμάσω το "τιμόνι" σε κάποια racing games. Τα παιχνίδια που επιλέχτηκαν για το σκοπό αυτό ήταν τα Colin McRae Rally (ένα πραγματικό all-time classic), Michelin Rally Masters, Rally Championship 2000 και V-Rally 2. Ας δούμε πώς απέδωσε στο καθένα από αυτά.

Colin McRae: Αν και πιο παλιό παιχνίδι, η υποστήριξη ήταν πλήρης και η αίσθηση, τόσο της οδήγησης όσο και της απόκρισης στο δρόμο (λακκούβες, στροφές κ.λπ.), πολύ καλή.

Michelin Rally Masters: Και εδώ η απόκριση ήταν αρκετά καλή, όμως δεν με ικανοποίησε η απόδοση της τεχνολογίας force feedback.

Rally Championship 2000: Εδώ το Sidewinder Force Feedback Wheel έδωσε ρέστα! Ξεκίνησα να το δοκιμάσω για λίγο και κατέληξα να παίζω για αρκετή ώρα. Αψογη τόσο η απόκριση του οχήματος όσο και η αίσθηση του δρόμου. Το τιμόνι δεν σταμάτησε στιγμή να τρέμει στον ανώμαλο δρόμο, ενώ μπορώ να πω ότι πολλές λακκούβες τις... ένιωσα!

V-Rally 2: Και σε αυτόν το τίτλο η απόκριση ήταν πολύ καλή, χωρίς όμως να φτάνει τα επίπεδα του ανωτέρω παιχνιδιού.

Γενικά, πάντως, το παρόν προϊόν δεν θα σας αφήσει ανικανοποίητους. Το προτείνω ανεπιφύλακτα στους φίλους των racing games, καθώς ανεβάζει το gameplay σε άλλα επίπεδα. Αν έχετε τη ευκαιρία να το αποκτήσετε, μην το σκεφτείτε και πολύ.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, USB port, 8x CD-ROM, mouse, 10MB hard disk, 16MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
ΤΙΜΗ: 56.600 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

FASHION WORLD

Ψηφιακός μόδιστρος

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Όταν έφθασε στα γραφεία του περιοδικού ο εν λόγω τίτλος, βλέποντας το εξώφυλλο ο φίλος Ηλίας Καφούρος και εγώ αρχίσαμε να γελάμε. "Μα καλά, δεν είδαν πού το στέλνουν;" αναρωτηθήκαμε. Σημειωτέον ότι από θέματα μόδας είμαι εντελώς μπουμπούνας, αλλά πού να βρεις το χρόνο να ασχοληθείς με τη μόδα ανάμεσα στη δουλειά στο περιοδικό και την ενασχόληση με τα turn based strategies στον ελεύθερο χρόνο [από τις 2:00 τη νύχτα και μετά ;)] Το ίδιο απόγευμα, όταν έκανα install στον υπολογιστή μου για να χαζέψω το Fashion World, κατάλαβα ότι κακώς γελούσαμε.

Πρώτο σημείο που μου έκανε εντύπωση ήταν τα τρία CDs που συνθέτουν το πακέτο. "Αν μη τι άλλο, τουλάχιστον θα έχει πλούσιο υλικό" είπα ξεκινώντας την εγκατάσταση. Πράγματι, το Fashion World είναι ίσως ο πληρέστερος τίτλος που απευθύνεται στον home user που ασχολείται με θέματα μόδας. Το πακέτο αποτελείται από τέσσερις ξεχωριστές υποενότητες, οι οποίες προσεγγίζουν όλο το μήκος και το πλάτος του κόσμου της μόδας και προβάλλουν με τον καλύτερο τρόπο αυτό που πράγματι είναι ο σχεδιασμός ρούχων, δηλαδή ακόμη μία τέχνη. Οι τέσσερις αυτές υποενότητες, ή ανεξάρτητα προγράμματα αν προτιμάτε, είναι:



Ποιος δεν γνωρίζει τα ανδρικά κοστούμια του Giorgio Armani; (Ακόμη κι εγώ...)

- **The Designers**

Τα πρώτα δύο CD-ROMs περιέχουν πλούσιο φωτογραφικό και βιογραφικό υλικό για τους κυριότερους σχεδιαστές μόδας του παγκόσμιου στερεώματος από τις αρχές του αιώνα έως σήμερα. Το υλικό περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό βίντεο σχετικά καλής ποιότητας και ανάλυσης, καθώς και τρισδιάστατη απεικόνιση των πιο φημισμένων δημιουργημάτων τους.

- **The Universe**

Μία λεπτομερέστατη ανάλυση σε όλο το παρασκήνιο της μόδας, όπου ο χρήστης ανακαλύπτει ότι πέρα από το σχεδιαστή μόδας, μία ολόκληρη στρατιά τεχνιτών και επαγγελματιών απασχολούνται για να προκύψει αυτή που αποκαλούμε μοντέρνα ενδυμασία. Οι ράφτες, οι κόφτες, οι γαζώτριες, οι καπελοποιοί, οι υποδηματοποιοί, αλλά και οι φωτογράφοι, τα πρακτορεία μοντέλων και η στρατιά των πανέμορφων θηλυκών μοντέλων, των οποίων οι φωτογραφίες αν μη τι άλλο, θα τραβήξουν το ενδιαφέρον της μέγιστης πλειονότητας των... αρσενικών αναγνωστών.



Σκηνή από εισαγωγικό βίντεο.

- **The Gallery**

Ο χρήστης μπορεί να περιπλανηθεί σε μία virtual γκαλερί, όπου προβάλλονται σε τρισδιάστατη μορφή τα σύνολα των διάσημων σχεδιαστών μόδας. Η απεικόνιση είναι εντυπωσιακή, ωστόσο μας παίδεψε αρκετά μέχρι να την κάνουμε να λειτουργήσει, καθώς για λόγους που δεν κατάφερα να ανακαλύψω συχνά-πυκνά παρατηρούνταν προβλήματα με τα γραφικά και η οθόνη γέμιζε με άσχετες πολύχρωμες γραμμές, εμποδίζοντας τη συνέχιση του περιπάτου μου στην εικονική γκαλερί.

- **The Studio**

Ενα πολύ ενδιαφέρον παιχνιδάκι, που προσφέρει αντοχή στο χρόνο στο Fashion World και θα σας κάνει να ασχοληθείτε αρκετά μαζί του. Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε τις δικές σας συνθέσεις, ντύνοντας μία τρισδιάστατη κούκλα. Ξεκινώντας από τα εσώρουχα, προχωράτε στο σχεδιασμό του ρουχισμού, το είδος του υφάσματος και το χρωματισμό του, ενώ μπορείτε να εμπλουτίσετε το δημιούργημά σας με όλα τα αξεσουάρ,



Το ήξερα ότι το Fashion World θα τραβήξει την προσοχή σας ;)



Το δημιούργημα ενός μαθητευόμενου μάγου...

όπως παπούτσια, ζώνες, καπέλα. Μην περιμένετε, βέβαια, την απόλυτη λεπτομέρεια, καθώς η παραμετροποίηση στο σχεδιασμό είναι στοιχειώδης και η βιβλιοθήκη έτοιμων patterns μεγάλη μεν, πεπερασμένη δε και ιδιαίτερα περιορισμένη σε σχέση με το πλούσιο ρεπερτόριο σχεδίων που μπορεί να φανταστεί και να υλοποιήσει ο δημιουργός.

Κλείνοντας, αναφέρουμε ότι το Fashion World μάς προκάλεσε μόνο θετικές εντυπώσεις, ανατρέποντας την αρχική προκατάληψη που δείξαμε απέναντί του, ενώ μας έκανε να συνειδητοποιήσουμε πως ο σχεδιασμός ρούχων είναι μία τέχνη που προσεγγίζει σε μεγάλο βαθμό τη ζωγραφική ή τη γλυπτική και απέδειξε πως είναι στην πραγματικότητα πολύ πιο "αντρική" από ό,τι περιμέναμε. Άλλωστε οι μεγάλοι σχεδιαστές μόδας ανήκουν στους άρρενες (βιολογικά τουλάχιστον).



Μία επισκόπηση των ειδικών τεχνιτών και σχεδιαστών που απαρτίζουν τον κόσμο της μόδας.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Cryo/Take2
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 120MHz, 16MB RAM, 16bit SVGA κάρτα γραφικών (ανάλυση 640x480), CD-ROM 4x, 16bit κάρτα ήχου, DirectX 5.0 (ή νεότερη έκδοση)
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 12.900 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

TRACKBALL OPTICAL

Αρωμα... φορητού

του Πέτρου Παπαδασίου
petros@compupress.gr

Μου φαίνεται ότι η Microsoft το παράκανε με τους περίεργους συνδυασμούς. Εξηγούμαι αμέσως. Βλέποντας εκ πρώτης όψης το TrackBall Optical, από τη διαφανή κιόλας συσκευασία, καταλαβαίνει κανείς ότι έχει να κάνει με κάποιου είδους "εξωτική" συσκευή που μοιάζει με mouse. Το μεγάλο μέγεθος της συσκευής σε συνδυασμό με την ευμεγέθη κατακόκκινη μπίλια που δεσπόζει στην αριστερή πλευρά της σίγουρα θα ξενίσει το μάτι του χρήστη. Καταλαβαίνω ότι όλα τούτα ακούγονται περίεργα, αλλά στη συνέχεια θα εξηγήσουμε πώς ακριβώς λειτουργεί το TrackBall Optical και θα λυθεί κάθε απορία για την... εμφάνισή του.



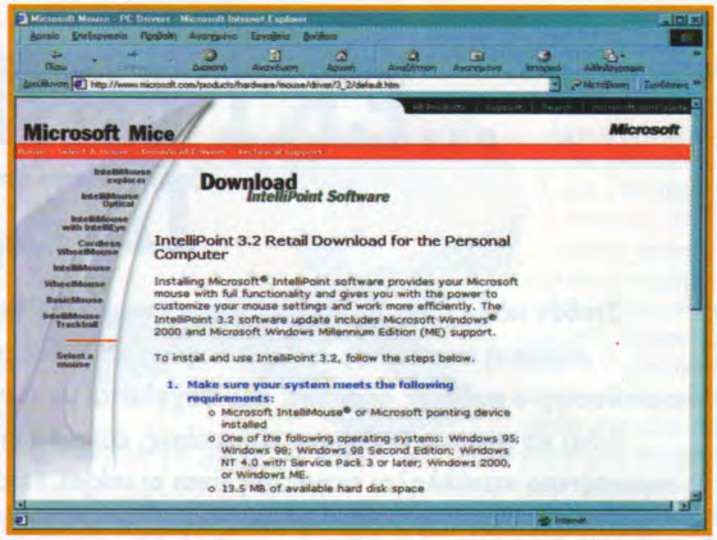
Η Microsoft εμπλούτισε με το TrackBall Optical τη σειρά των χειριστηρίων της που βασίζονται στην τεχνική IntelliEye (drivers θα βρείτε στη διεύθυνση: www.microsoft.com/products/hardware/mouse/), δηλώνοντας τη νέα τεχνική ανίχνευσης κίνησης που χρησιμοποιεί η εταιρεία, η οποία αντικαθιστά την κλασική μπίλια των ποντικιών με μία φωτεινή δέσμη που αναγνωρίζει τη μετακίνηση του χειριστηρίου προς όλες τις κατευθύνσεις πάνω στο επίπεδο.

Για την ακρίβεια συνδύασε την τεχνική αυτή με το trackball, την μπίλια δηλαδή που αντιστοιχεί στο mouse για τους φορητούς υπολογιστές. Το αποτέλεσμα απευθύνεται στους desktop υπολογιστές (μπορεί να λειτουργήσει και με PC και με Mac) και καταργεί μια για πάντα το mousepad, καθώς ο χειριστής δεν χρειάζεται να κινεί το TrackBall Optical. Αντ' αυτού, και με παρόμοιο τρόπο με το αντίστοιχο χειριστήριο των φορητών, ο χρήστης της συσκευής μετακινεί τον pointer στην οθόνη μέσω της κόκκινης μπίλιας στην αριστερή πλευρά, την οποία περιστρέφει με τον αντίχειρά του.

Στην εσοχή που εφαρμόζει η μπίλια υπάρχει το λεγόμενο "ματάκι", δηλαδή η πηγή της φωτεινής δέσμης που ανιχνεύει την κίνηση αυτής και τη "μεταφράζει" σε αντίστοιχη μετακίνηση του pointer. Ετσι, λόγω της οπτικής ανίχνευσης καταργείται ο συχνός καθαρισμός που απαιτούν τα συμβατικά ποντίκια, στα οποία ύστερα από μερικές ημέρες χρήσης μπλοκάρουν οι άξονες περιστροφής στο εσωτερικό τους από τη σκόνη που μαζεύουν.

Το σημαντικό όμως είναι πως το TrackBall Optical απαιτεί χώρο ίσο με την επιφάνειά του για να λειτουργήσει, αφού οι εντολές δίνονται μέσω του αντίχειρα του χρήστη που περιστρέφει την μπίλια, σε αντίθεση με το κλασικό mouse, το οποίο χρειάζεται μία σεβαστή επιφάνεια για να μετακινείται.

"Ωραία όλα τούτα, αλλά σε τι χρησιμεύουν στην πράξη;" είναι το λογικό ερώτημα κάθε υποψήφιου αγοραστή του TrackBall Optical. Δυστυχώς, δεν μπορώ να απαντήσω με σαφήνεια, καθώς ακόμη και σε εμένα δεν έχει λυθεί πλήρως αυτή η απορία. Το μόνο που μπορώ να υποθέσω είναι πως θα ικανοποιήσει τους χρήστες φορητών που έχουν συνηθίσει σε αυτόν τον τρόπο χειρισμού, γιατί οι υπόλοιποι μάλλον θα δυσκολευτούν να το χρησιμοποιήσουν, διότι απαιτεί αρκετή εξάσκηση για να επιτευχθούν οι απαραίτητοι λεπτοί χειρισμοί με τον αντίχειρα. Προσπάθεια που μετά από λίγη ώρα κουράζει και σίγουρα θα κάνει τους περισσότερους να αναζητήσουν το παλιό, καλό - και βρώμικο, αλλά βολικό- mouse τους.



Επισκεφθείτε το site της Microsoft από όπου μπορείτε να κατεβάσετε τους drivers των ποντικιών που χρησιμοποιούν την τεχνική IntelliEye. Προσοχή, θα χρειαστείτε 13,5 MB στο σκληρό.

Μία άλλη χρησιμότητα είναι η κατάργηση του mousepad και, βέβαια, ο εκμηδενισμός της απαιτούμενης επιφάνειας του γραφείου σας, καθώς το TrackBall Optical παραμένει ακίνητο, όπως είδαμε, κατά τη χρήση του. Γεγονός που πιθανώς να βολέψει εκείνους των οποίων το γραφείο πνίγεται στη χαρτούρα, όπως το δικό μου.

Από τεχνικής άποψης, τώρα, το TrackBall Optical διατηρεί το επίπεδο ποιότητας και εργονομίας στο οποίο μας έχει συνηθίσει η Microsoft στα προϊόντα της, με το σκούρο μολυβί χρώμα να κυριαρχεί στο πολύ καλής ποιότητας πλαστικό, ενώ η συσκευή εφαρμόζει κατάλληλα στην παλάμη σας.

Μοναδική παραφωνία στον τομέα της εργονομίας η αποκλειστική χρήση του TrackBall Oprical από τους δεξιόχειρες, διότι μόνο αυτοί διαθέτουν αντίχειρα στο αριστερό της παλάμης που χρησιμοποιούν συνήθως...

Πέρα από τα χαρακτηριστικά που περιγράψαμε προηγουμένως, η συσκευή διαθέτει τέσσερα προγραμματιζόμενα πλήκτρα και την εξαιρετικά χρήσιμη -και μη εξαιρετέα πλέον από τα περισσότερα ποντίκια-ροδέλα που χρησιμεύει στο scrolling. Το TrackBall Optical για να λειτουργήσει απαιτεί θύρα PS/2 ή USB και 29MB από το σκληρό σας για να εγκατασταθούν το λογισμικό χρήσης της συσκευής.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Υπολογιστής PC ή Mac, 29MB στο σκληρό δίσκο, CD-ROM, Windows 95/98/2000/NT
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

...ΕΚΤΥΠΩΤΗ INKJET

Σχεδόν κάθε χρήστης PC θα έρθει η στιγμή που θα χρειαστεί μία συσκευή εκτύπωσης. Είτε για λόγους δουλειάς είτε για λόγους διασκέδασης, ο καθένας από εμάς που ασχολείται με τους υπολογιστές θέλει να εκτυπώνει κείμενα και εικόνες, εργασία για την οποία οι περισσότερο κατάλληλοι εκτυπωτές είναι οι inkjet. Πρόκειται για την κατηγορία που συνδυάζει προσιτές τιμές με αξιόλογη ποιότητα και ταχύτητα.

Η εξέλιξη που έχουν γνωρίσει οι εκτυπωτές inkjet με το πέρασμα του χρόνου είναι μεγάλη. Γενικά, ο εκτυπωτής ως περιφερειακό έχει γνωρίσει εξέλιξη, καθώς παλαιότερα υπήρχαν μόνο ως εργαλείο δουλειάς σε επιχειρησιακά περιβάλλοντα. Με την εμφάνιση της τεχνολογίας inkjet έγιναν περισσότερο προσιτοί στον απλό χρήστη και πλέον η αγορά ενός εκτυπωτή είναι εφικτή για τον καθέναν. Μάλιστα, οι εκτυπωτές inkjet συναγωνίζονται τους -κατά πολύ ακριβότερους- laser παρέχοντας πολύ καλή ποιότητα και επαρκή για τις ανάγκες ενός μέσου χρήστη ταχύτητα.



ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Η εκτύπωση ενός χαρακτήρα ή μίας εικόνας από έναν εκτυπωτή βασίζεται στη δημιουργία ενός πλέγματος, το οποίο απαρτίζεται από κάθετες και οριζόντιες γραμμές, ανά δύο παράλληλες, οι οποίες ανήκουν στο ίδιο επίπεδο. Οι γραμμές σχηματίζονται με χρήση κουκκίδων, οι οποίες δημιουργούνται με χρήση μελανιών που περιέχονται σε cartridges. Πρέπει να σημειώσουμε ότι πρόσφατα έκαναν την εμφάνισή τους υλοποιήσεις που χρησιμοποιούν σχήματα αστεριού αντί για κουκκίδες, δίνοντας έτσι καλύτερο αποτέλεσμα.

Ο αριθμός των κουκκίδων ή των αστεριών που εκτυπώνονται σε μία ίντσα καθορίζει τη μέγιστη ανάλυση της συσκευής, η οποία μετριέται σε dpi. Οι σύγχρονοι εκτυπωτές μπορούν σχεδόν όλοι να εκτυπώσουν σε ανάλυση 600x600dpi, ενώ υπάρχουν αρκετοί που υποστηρίζουν αναλύσεις μεγαλύτερες ακόμα και από 1.200x1.200dpi.

Η απόδοση των χρωματικών αποχρώσεων επιτυγχάνεται κατά προσέγγιση μέσω ανάμειξης των διαθέσιμων χρωμάτων που περιέχονται στις κεφαλές εκτύπωσης. Δεδομένου ότι η διαδικασία αυτή εμπεριέχει πλήθος δυσκολιών, για το σκοπό αυτόν όλες οι μεγάλες εταιρείες κατασκευής inkjet εκτυπωτών έχουν αναπτύξει τεχνολογίες για την επίτευξη των βέλτιστων αποτελεσμάτων. Παράλληλα, όλα τα λειτουργικά συστήματα που ενσωματώνουν τον πυρήνα Win9x καθώς και τα Windows 2000 παρέχουν δυνατότητα επέμβασης στη χρωματική απόδοση.

INTERFACE ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Παλαιότερα οι εκτυπωτές επικοινωνούσαν με τον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας, καθώς δεν υπήρχε άλλο interface καταλληλότερο γι' αυτή τη διαδικασία. Βέβαια, καθώς τόσο οι δυνατότητες των εκτυπωτών όσο και οι ανάγκες των χρηστών ήταν μικρότερες, η παράλληλη θύρα αρκούσε. Ωστόσο, με την πάροδο του χρόνου η τεχνολογία των εκτυπωτών inkjet βελτιώθηκε και η παράλληλη θύρα έμοιαζε αναχρονιστική, καθώς ο χρόνος εκτύπωσης επιβαρυνόταν σημαντικά από το χρονικό διάστημα που απαιτούνταν για τη μεταφορά τού προς εκτύπωση αρχείου από την κύρια μνήμη του υπολογιστή σε αυτήν του εκτυπωτή.

Η λύση ήρθε με την εμφάνιση της θύρας USB. Πλέον οι περισσότεροι εκτυπωτές inkjet ενσωματώνουν τη θύρα αυτή, μέσω της οποίας εξαλείφονται οι καθυστερήσεις. Παράλληλα, χάρη στην αρχιτεκτονική του διαύλου USB, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να εγκαταστήσει τη συσκευή ακόμα και όταν ο υπολογιστής του είναι ανοικτός και χωρίς να είναι απαραίτητη -στις περισσότερες περιπτώσεις- η επανεκκίνηση του λειτουργικού συστήματος. Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημανθεί το γεγονός ότι η συντριπτική πλειονότητα των εκτυπωτών που διαθέτουν θύρα USB περιλαμβάνουν και την κλασική παράλληλη θύρα για τη διατήρηση της συμβατότητας τόσο με υπολογιστές παλαιότερης τεχνολογίας όσο και με λειτουργικά συστήματα που δεν παρέχουν υποστήριξη στο δίαυλο USB.

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

Βασικό προτέρημα των εκτυπωτών inkjet είναι η δυνατότητα εκτύπωσης χρώματος. Για το λόγο αυτόν οι εκτυπωτές συνήθως είναι εφοδιασμένοι με δύο κεφαλές, εκ των οποίων η μία είναι μαύρη και η άλλη τρίχρωμη, παρέχοντας συνολικά τέσσερα χρώματα, τα οποία όμως δεν επαρκούν για την πιστή απόδοση όλων των χρωμάτων. Για το σκοπό αυτόν πολλές κατασκευάστριες εταιρείες παρέχουν δυνατότητα αντικατάστασης του μαύρου μελανιού με ακόμα ένα τρίχρωμο, το οποίο ονομάζουν φωτογραφικό, ανεβάζοντας το συνολικό αριθμό των διακριτών χρωμάτων στα έξι. Πρέπει ακόμα να σημειώσουμε ότι ορισμένοι κορυφαίοι εκτυπωτές inkjet ενσωματώνουν έξι κεφαλές εκτύπωσης επιτυγχάνοντας κορυφαία ποιότητα και εξοικονόμηση μελανιών, καθώς ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αντικαθιστά κάθε μελάνι ξεχωριστά. Από την άλλη, σε φθηνές υλοποιήσεις υπάρχει μόνο μία κεφαλή. Ετσι, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα για εκτύπωση είτε με μαύρο είτε με τρίχρωμο μελάνι, τα οποία πρέπει να αντικαθιστά εναλλάξ.

ΦΟΡΗΤΟΙ INKJET ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

Οπως κάθε κατηγορία περιφερειακών του PC, έτσι και οι εκτυπωτές διατίθενται και σε μία ξεχωριστή κατηγορία, αυτή των φορητών inkjet εκτυπωτών, η οποία προσανατολίζεται στους κατόχους φορητών υπολογιστών. Οι άνθρωποι αυτοί θέλουν να πραγματοποιούν εκτυπώσεις ακόμα και όταν δεν βρίσκονται στο γραφείο ή το σπίτι τους. Η τροφοδοσία των εκτυπωτών της κατηγορίας επιτυγχάνεται μέσω επαναφορτιζόμενων μπαταριών, ενώ πολλοί από αυτούς ενσωματώνουν θύρα υπέρυθρων, επικοινωνώντας με τον υπολογιστή μέσω αυτής. Στις περισσότερες περιπτώσεις η ποιότητα είναι μέτρια, ωστόσο ικανοποιητική για τις ανάγκες των συγκεκριμένων χρηστών. Η μεταφορά των συσκευών δεν εμπεριέχει δυσκολίες χάρη στο περιορισμένο μέγεθος και το μικρό βάρος τους.

ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

Τα προϊόντα που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά είναι πολλά. Οι κατασκευάστριες εταιρείες διαθέτουν πλήθος προϊόντων, σε πολλές και διαφορετικές τιμές, ικανοποιώντας έτσι το σύνολο της αγοράς.

Canon

Η Canon είναι μία από τις καταξιωμένες εταιρείες στο χώρο. Η γνωστή ιαπωνική εταιρεία διαθέτει αρκετά μοντέλα με διαφορετικό κόστος. Ο **BJC-2100** είναι η low-cost πρότασή της. Απευθύνεται σε κάθε χρήστη που επιζητά έναν εκτυπωτή ικανοποιητικών επιδόσεων, χωρίς να χρειάζεται να ξοδέψει πολλά χρήματα. Ο εκτυπωτής συνδέεται μέσω της θύρας USB και υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 720x360dpi. Διαθέτει δύο κεφαλές εκτύπωσης: μία μαύρη και μία τρίχρωμη.



CANON BJC-6200

Η ποιότητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε μέτριο επίπεδο, γεγονός αναμενόμενο λόγω του χαμηλού κόστους αγοράς. Πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι δυνατή η λειτουργία του BJC-2100 και ως έγχρωμου scanner με χρήση του cartridge IS-22, το οποίο όμως δεν συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία. Το κόστος του BJC-2100 ανέρχεται στις 28.900δρχ., καθιστώντας τον έναν από τους φθηνότερους εκτυπωτές στην αγορά.

Η δεύτερη πρόταση της Canon στους φθηνούς εκτυπωτές είναι ο **BJC-3000**. Βασικό προτέρημα του εκτυπωτή αυτού είναι η υψηλή ταχύτητα εκτύπωσης. Συνδέεται τόσο μέσω USB όσο και μέσω παράλληλης θύρας και υποστηρίζει αναλύσεις έως 1.440x720dpi, γεγονός που επιτρέπει υψηλού επιπέδου εκτυπώσεις. Η ταχύτητα εκτύπωσης κυμαίνεται στις 3 σελίδες για κείμενο, ενώ για φωτογραφία με κάλυψη σελίδας 50% απαιτείται περίπου ένα λεπτό. Ο BJC-3000 κοστίζει 53.500δρχ., ποσό μάλλον μεγάλο για το συγκεκριμένο μοντέλο.

Η τρίτη πρόταση της Canon είναι ο **BJC-6200**, ένα ολοκαίνουριο μοντέλο που αποτελεί μια ενδιαφέρουσα πρόταση. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση του εκτυπωτή ανέρχεται στα 1.440x720dpi τόσο για ασπρόμαυρες όσο και για έγχρωμες εκτυπώσεις, ενώ μέσω της τεχνολογίας Canon Think Tank το τρίχρωμο μελάνι αποτελείται από τρία αυτόνομα cartridges, ένα για κάθε χρώμα, επιτρέποντας στο χρήστη την αλλαγή κάθε χρώματος ξεχωριστά. Κατά την εκτύπωση φωτογραφιών η ποιότητα είναι άνω του μετρίου και ικανοποιεί ακόμα και όταν χρησιμοποιείται απλό χαρτί. Η ταχύτητα εκτύπωσης κειμένου ανέρχεται σε 6,5 σελίδες ανά λεπτό. Με το κόστος του να κυμαίνεται στις 59.900δρχ., ο BJC-6200 είναι μία αξιοπρόσεκτη επιλογή.



CANON BJC-8200

Η τέταρτη και κορυφαία πρόταση της εταιρείας είναι ο **BJC-8200**. Πρόκειται για το ανώτερο μοντέλο της Canon, το οποίο απευθύνεται στον άκρως απαιτητικό στον τομέα των φωτογραφικών εκτυπώσεων χρήστη. Υποστηρίζει πολλές αναλύσεις και είναι ο μοναδικός εκτυπωτής που χρησιμοποιεί την τεχνολογία των αστεριών για την εκτύπωση. Διαθέτει έξι ανεξάρτητα μελάνια επιτυγχάνοντας κορυφαίες εκτυπώσεις. Η αποδιδόμενη ποιότητα είναι άριστη τόσο κατά την εκτύπωση κειμένου όσο και κατά την εκτύπωση φωτογραφιών. Πρέπει να σημειώσουμε ότι η Canon έχει δημιουργήσει έναν τύπο χαρτιού αποκλειστικά για τον BJC-8200, χάρη στο οποίο γίνεται ακόμα καλύτερη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του εκτυπωτή επιτυγχάνοντας τέλειες φωτογραφικές εκτυπώσεις. Από την άλλη, όμως, η Canon δεν έχει καταφέρει να δώσει στον BJC-8200 την απαραίτητη ταχύτητα, καθώς τυπώνει μόλις 2 σελίδες ανά λεπτό σε κείμενο. Το γεγονός αυτό ίσως αποθαρρύνει πολλούς υποψήφιους αγοραστές. Δεδομένου, όμως, ότι απευθύνεται σε όσους θέλουν τέλεια ποιότητα, η ταχύτητα δεν έχει τόση σημασία. Πρέπει να αναφέρουμε ότι μέσω του cartridge IS-52, το οποίο δεν περιλαμβάνεται στη συσκευασία, ο χρήστης μπορεί να μετατρέψει τον BJC-8200 σε sheetfed scanner με δυνατότητα υποστήριξης αναλύσεων έως και 600x600dpi. Τα προαναφερθέντα κορυφαία χαρακτηριστικά έχουν υψηλό κόστος, αφού η τιμή του εκτυπωτή κυμαίνεται στις 164.000δρχ.

Epson

Η σειρά Stylus Color της Epson είναι πασίγνωστη στην αγορά και περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό μοντέλων. Η φθηνότερη λύση είναι ο **Stylus Color 670**, ο οποί-

ος απευθύνεται σε κάθε χρήστη που θέλει έναν εκτυπωτή περιορισμένου κόστους με ικανοποιητική ποιότητα εκτύπωσης, χωρίς να προσδίδει ιδιαίτερη βαρύτητα στον τομέα της ταχύτητας. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει ο 670 ανέρχεται στα 1.440x720dpi, ενώ υποστηρίζει τεχνολογία Photo Enhance 4, η οποία επιτυγχάνει άριστη χρωματική απόδοση όταν χρησιμοποιείται χαρτί φωτογραφικής ποιότητας. Υπό αυτές τις συνθήκες και χρησιμοποιώντας το κατάλληλο χαρτί, η ποιότητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε υψηλό επίπεδο, ωστόσο η ταχύτητα είναι μέτρια. Με το κόστος να κυμαίνεται στις 39.000δρχ., η πρόταση της Epson αξίζει την προσοχή του χρήστη που αναζητά καλή ποιότητα εκτύπωσης. Πρέπει ακόμα να αναφέρουμε ότι το πακέτο περιλαμβάνει τις εφαρμογές Photo House 5 και Corel Project Designer 5, μέσω των οποίων ο χρήστης μπορεί να εκμεταλλευτεί το σύνολο των δυνατοτήτων του εκτυπωτή.



EPSON STYLUS COLOR 670

Ο Epson **Stylus Color 760** είναι ακόμα μία πρόταση της εταιρείας με βασικό πλεονέκτημα την υψηλή ποιότητα εκτύπωσης. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση ανέρχεται στα 1.440x720dpi τόσο σε ασπρόμαυρες όσο και σε έγχρωμες εκτυπώσεις, ενώ διαθέτει αυτόματο τροφοδότη χαρτιού με δυνατότητα διαχείρισης έως και 100 φύλλων τύπου A4. Η ποιότητα, ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιείται χαρτί υψηλής ανάλυσης, κρίνεται ικανοποιητική και δεν παρατηρείται το φαινόμενο του banding.

Η ταχύτητα εκτύπωσης, ωστόσο, δεν ικανοποιεί. Με κόστος όμως στις 59.000δρχ., ο εκτυπωτής αποτελεί μία καλή αγορά, ειδικά για όσους δεν θέλουν να ξοδέψουν πολλά χρήματα για έναν εκτυπωτή με υψηλή ποιότητα.

Ο Epson **Stylus Color 860** είναι μία από τις δύο κορυφαίες προτάσεις της εταιρείας όσον αφορά στις φωτογραφικές εκτυπώσεις. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει ανέρχεται στα 1.440x720dpi. Η ποιότητα εκτύπωσης είναι κορυφαία, ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιείται χαρτί φωτογραφικής ποιότητας. Παράλληλα, η ποιότητα εκτύπωσης κειμένου είναι άκρως ικανοποιητική, ακόμα και όταν είναι επιλεγμένο draft επίπεδο ποιότητας. Ωστόσο, όπως και στις υπόλοιπες υλοποιήσεις της Epson, η ταχύτητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε μέτριο επίπεδο. Με το κόστος της υλοποίησης να ανέρχεται στις 68.000δρχ., η Epson προσφέρει με το μοντέλο αυτό μία αξιοπρόσεκτη λύση.

Τέλος, ο Epson **Stylus Color 870** είναι η "ναυαρχίδα" της εταιρείας. Η εκτύπωση πραγματοποιείται μέσω δύο μελανιών, ενός μαύρου και ενός πεντάχρωμου, ενώ η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση ανέρχεται στα 1.440x720dpi, όπως και στις υπόλοιπες προτάσεις της Epson. Χάρη στη χρήση έξι χρωμάτων, η ποιότητα ικανοποιεί απόλυτα τόσο σε φωτογραφίες όσο και σε κείμενα, ενώ το φαινόμενο του banding δεν είναι υπαρκτό. Η ταχύτητα εκτύπωσης κειμένου ανέρχεται στις 4 σελίδες ανά λεπτό, χρόνος μέτριος, ενώ για εκτύπωση φωτογραφίας με πλήρη λεπτομέρεια ο χρόνος που απαιτείται είναι αρκετά μεγάλος.

Βέβαια, κάτι τέτοιο είναι λογικό και συναντάται σε όλους τους φωτογραφικούς εκτυπωτές. Ο Epson Stylus Color 870 κοστίζει 91.000δρχ., ποσό αρκετά λογικό για τις δυνατότητες του εκτυπωτή.

Hewlett-Packard

Η Hewlett-Packard διαθέτει μία πλήρη σειρά εκτυπωτών inkjet, η οποία ονομάζεται DeskJet. Ο **DeskJet 840C** είναι η low-end πρόταση της εταιρείας. Απευθύνεται σε ανθρώπους που αναζητάνε φθηνό εκτυπωτή για καθημερινή χρήση. Η σύνδεση με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται μέσω της παράλληλης θύρας ή του διαύλου USB. Ο εκτυπωτής ενσωματώνει 2MB μη επεκτάσιμης μνήμης, ενώ ο τροφοδότης χαρτιού είναι αυτόματος με δυνατότητα διαχείρισης 100 φύλλων. Για την εκτύπωση χρησιμοποιούνται δύο cartridges, εκ των οποίων το ένα είναι ασπρόμαυρο και το άλλο τρίχρωμο. Ο DeskJet 840C υιοθετεί την τεχνολογία PhotoREt II της Hewlett-Packard, μέσω της οποίας είναι δυνατή η εκτύπωση σε αναλύσεις μέχρι **600 x1.200**dpi.

Η αποδιδόμενη ποιότητα είναι πολύ καλή ακόμα και όταν χρησιμοποιείται απλό χαρτί. Η ταχύτητα εκτύπωσης κρίνεται ικανοποιητική έχοντας ως δεδομένο την κατηγορία στην οποία ο εκτυπωτής εντάσσεται. Σε ασπρόμαυρες εκτυπώσεις σύνθετων εγγράφων η ταχύτητα ανέρχεται στις 3 σελίδες ανά λεπτό, ενώ όταν πραγματοποιείται χρήση χρώματος η ταχύτητα μειώνεται σημαντικά. Το κόστος του DeskJet 840C ανέρχεται στις 38.900δρχ. και έχει να ανταγωνιστεί τα αντίστοιχα μοντέλα των άλλων εταιρειών.

Με λίγα επιπλέον χρήματα ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τον **DeskJet 930C**. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση φτάνει τα 2.400x1.200dpi όταν επιχειρείται εκτύπωση φωτογραφιών μέσω της τεχνολογίας PhotoREt III, η οποία έχει δημιουργηθεί και αναπτυχθεί από την HP. Η ποιότητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε υψηλό επίπεδο. Οι φωτογραφίες χαρακτηρίζονται από άριστη χρωματική απόδοση και υψηλή λεπτομέρεια, ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιείται φωτογραφικό χαρτί και είναι ενεργοποιημένη η λειτουργία PhotoREt III.



H P DESKJET 930C

Ο εκτυπωτής διαθέτει δυνατότητα εκτύπωσης έως και 5 σελίδων κειμένου ανά λεπτό, σε draft επίπεδο ποιότητας. Κατά την εκτύπωση φωτογραφιών, στη μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση, η ταχύτητα εκτύπωσης μειώνεται σημαντικά, όπως άλλωστε συμβαίνει με όλα τα μοντέλα.

Ο HP **DeskJet 950C** είναι μία από τις κορυφαίες προτάσεις της εταιρείας. Η σύνδεσή



EPSON STYLUS COLOR 860



H P DESKJET 950C

του με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται είτε μέσω της παράλληλης θύρας είτε μέσω του διαύλου USB. Αξιοποιεί την τεχνολογία PhotoREt III και έτσι μπορεί να εκτυπώσει με μέγιστη ανάλυση τα 2.400x1.200dpi. Η χρωματική απεικόνιση επιτυγχάνεται μέσω δύο cartridges: ενός μαύρου και ενός τρίχρωμου. Η ποιότητα είναι κορυφαία τόσο σε κείμενο όσο και σε φωτογραφίες. Η ταχύτητα εκτύπωσης κειμένου ανέρχεται στις 7 σελίδες ανά λεπτό, ποσό άκρως ικανοποιητικό. Σε γενικές γραμμές, ο HP DeskJet 950C είναι μία αξιοπρόσεκτη παρουσία, με σχετικά υψηλό κόστος, το οποίο αγγίζει τις 80.200δρχ.

Ο **PhotoSmart P1100** είναι μια ξεχωριστή πρόταση της εταιρείας. Πρόκειται για έναν εκτυπωτή με ανάλυση που ανέρχεται -κάνοντας χρήση της τεχνολογίας Enhanced Color Layering Technology και χαρτιού photo- σε 2.400x1.200dpi. Παράλληλα, η ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης είναι 12 σελίδες ανά λεπτό γιά μονόχρωμη εκτύπωση και 10 σελίδες ανά λεπτό για έγχρωμη. Στην πρόσοψη του PhotoSmart P1100 διακρίνουμε ένα control panel με display από όπου λαμβάνουν χώρα όλες οι ρυθμίσεις. Το σημαντικότερο όλων, ωστόσο, είναι η ύπαρξη δύο υποδοχών για κάρτες μνήμης (CompactFlash, SmartMedia). Αν, λοιπόν, είστε κάτοχος μίας ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής, μπορείτε μέσα σε ελάχιστα λεπτά να εκτυπώσετε τις δικές σας φωτογραφίες χωρίς την υποχρεωτική παρουσία υπολογιστή. Το μόνο που χρειάζεται είναι να μεταφέρετε την κάρτα μνήμης από την ψηφιακή μηχανή στον εκτυπωτή.

Η σύνδεση μπορεί να επιτευχθεί μέσω παράλληλης θύρας ή USB. Πρέπει, επίσης, να σημειώσουμε ότι ο εκτυπωτής έχει τη δυνατότητα εκτύπωσης και στις δύο πλευρές του χαρτιού, κάνοντας χρήση της συσκευής διπλής όψης που τον συνοδεύει (duplexer). Η ποιότητα εκτύπωσης κυμαίνεται στα συνήθη επίπεδα της εταιρείας - δηλαδή, πολύ καλή απόδοση του μαύρου ακόμα και σε draft εκτύπωση. Τα γραφικά αποδίδονται κορυφαία, ενώ -όπως είναι αναμενόμενο- κορυφαία είναι και η εκτύπωση φωτογραφίας. Τα χρώματα διαθέτουν ζωντάνια και ρεαλισμό, ενώ πρέπει να σημειωθεί πως γίνεται χρήση της τεχνολογίας PhotoREt III. Στα λοιπά χαρακτηριστικά του PhotoSmart P1100 ανήκουν η μνήμη RAM μεγέθους 8MB, καθώς και οι δύο τροφοδότες που διαθέτει. Ο πρώτος και κύριος τροφοδότης έχει χωρητικότητα 100 φύλλων, ενώ ο δεύτερος αφορά μόνο σε premium photo paper με χωρητικότητα 20 φύλλων. Ο PhotoSmart P1100 είναι ένας ξεχωριστός εκτυπωτής. Για να αποκτήσει κάποιος τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του πρέπει να ξοδέψει 110.000δρχ.



LEXMARK Z32

Lexmark

Η Lexmark είναι η μοναδική εταιρεία που κατασκευάζει αποκλειστικά εκτυπωτές και διαθέτει διαθέτει τέσσερα μοντέλα στην αγορά.

Ο **Z12** αποτελεί την οικονομικότερη πρόταση της Lexmark και απευθύνεται σε κάθε χρήστη που επιζητά ικανοποιητική ποιότητα εκτύπωσης χωρίς να ξοδέψει πολλά χρήματα. Ο εκτυπωτής διαθέτει μόνο μία κεφαλή, στην οποία μπορεί να εγκατασταθεί είτε ένα τρίχρωμο είτε ένα μαύρο μελάνι. Στη συσκευασία περιέχεται το τρίχρωμο μελάνι. Η ανάλυση που υποστηρίζει ο εκτυπωτής ανέρχεται στα 1.200x1.200dpi με δυνατότητα εκμετάλλευσής της σε όλους τους τύπους χαρτιού.

Η χρωματική απόδοση των εκτυπωμένων φωτογραφιών εμφανίζει ατέλειες, ενώ παρατηρείται και το φαινόμενο του banding. Η ταχύτητα εκτύπωσης δεν είναι ικανοποιητική και, γενικά, ο Lexmark Z12 είναι φανερό ότι έχει χαμηλές δυνατότητες. Η τιμή του, όμως, είναι ιδιαίτερα συγκρατημένη και ο χρήστης μπορεί να τον αγοράσει ξοδεύοντας 22.700δρχ.

Ο Lexmark **Z32**, ωστόσο, αποτελεί ένα κορυφαίο μοντέλο σε προσιτή τιμή. Χρησιμοποιεί δύο μελάνια, ένα μαύρο και ένα τρίχρωμο, και εκτυπώνει με μέγιστη ανάλυση 1.200x1.200dpi. Η ποιότητα είναι κορυφαία, ειδικά αν αναλογιστεί κάποιος την τιμή πώλησης του εκτυπωτή, η οποία ανέρχεται στις 29.200δρχ.

Πρέπει να σημειώσουμε ότι υπάρχει δυνατότητα για αντικατάσταση του μαύρου μελανιού με ένα φωτογραφικό αυξάνοντας τον αριθμό των διακριτών χρωμάτων από τέσσερα σε έξι.

Κορυφαίο μοντέλο της Lexmark είναι ο **Z52**. Πρόκειται για έναν μεσαίου κόστους εκτυπωτή με μέγιστη ανάλυση 2.400x1.200dpi. Η ποιότητα εκτύπωσης τόσο εγγράφων κειμένου όσο και φωτογραφιών είναι κορυφαία. Ειδικά όταν χρησιμοποιείται η μέγιστη ανάλυση, οι φωτογραφίες διαθέτουν άψογη ποιότητα. Ωστόσο, ο χρόνος εκτύπωσης είναι αρκετά μεγάλος. Από την άλλη, σε εκτύπωση κειμένου ο χρόνος είναι τυπικός και φθάνει τις 6 σελίδες ανά λεπτό, τιμή αρκετά ικανοποιητική. Με τιμή να ανέρχεται στις 53.500δρχ., ο Z52 είναι ίσως η κορυφαία λύση σε αυτά τα χρήματα.



LEXMARK Z52

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Είναι φανερό ότι στην αγορά κυκλοφορούν πολλά μοντέλα με τιμές από 22.000 έως 164.000δρχ., και ο χρήστης έχει να επιλέξει ανάλογα με αυτό που θέλει και τα χρήματα που διαθέτει. Οι επιλογές είναι πολλές, συνεπώς ο χρήστης δεν θα δυσκολευτεί να προσαρμόσει τα δεδομένα του στις προτάσεις της.

Σημείωση: Οι τιμές είναι ενδεικτικές τιμές λιανικής και δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ.

PC

USER POWER

ΚΑΙ ΟΙ ΝΕΚΡΟΙ... ΑΝΑΣΤΑΙΝΟΝΤΑΙ!

Τα... πτώματα στο χώρο της πληροφορικής αρχίζουν, φίλοι μου, να αυξάνονται με ραγδαίους ρυθμούς. Εκεί που νομίζεις, για παράδειγμα, πως μία καρτούλα ζει και βασιλεύει, πας χαρούμενος να την αγοράσεις και έντρομος ανακαλύπτεις πως έχει ταφεί για πάντα στις χωματερές, για να αντικατασταθεί από το Χ νέο μοντελάκι. Ε, τι να κάνεις, παίρνεις κι εσύ την καινούρια version και, μόλις πας να την ανοίξεις... βλέπεις το πτώμα της παλιάς κάρτας αναστημένο! Κάτι τέτοιο έπαθε ο Δημήτρης, όπως θα δείτε ευθύς αμέσως...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ας δούμε, λοιπόν, το φαινόμενο της νεκρανάστασης σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια.

"Αξιότιμε κύριε Κράτσα,

*Οντας υποψιασμένος χρήστης και 'οπαδός' της στήλης 'User Power', πήρα το θάρρος να επικοινωνήσω μαζί σας για ένα φλέγον ζήτημα, αυτό της απάτης, εσκεμμένης ή μη, των μεγάλων ελληνικών εταιρειών υπολογιστών, παραθέτοντας και ένα παράδειγμα-προσωπική εμπειρία πλήρως αντιπροσωπευτικό. Ηταν μέσα Ιουλίου όταν αποφάσισα την αγορά μίας καινούριας κάρτας γραφικών, μια και η παλιά, πλην αξιόπιστη Viper 550 είχε αρχίσει να 'ξεψυχάει'. Επειτα από πολύ ψάξιμο στα περιοδικά του χώρου, κατέληξα στην αγορά μίας GeForce Annihilator PRO 32MB. Πήγα σε ένα κατάστημα, όχι γνωστής αλυσίδας, και παράγγειλα την πολυπόθητη κάρτα: 'Υπάρχει η κάρτα;' ρώτησα. 'Υπάρχει και θα είναι εδώ σε δύο ημέρες'. Πολύ ωραία μέχρι εδώ, ώσπου πέρασαν δύο μέρες και έπρεπε να παραλάβω την κάρτα. Γεμάτος χαρά μπαίνω στο μαγαζί και ρωτάω αν έχει έρθει. Η απάντηση που παίρνω είναι πως: **'Η κάρτα αυτή δεν κυκλοφορεί πια και δεν μπορούμε να τη βρούμε. Η μόνη που κυκλοφορεί είναι η GeForce2 GTS'.** Μη έχοντας την οικονομική δυνατότητα να αγοράσω αυτή την κορυφαία, αλλά πανάκριβη κάρτα, αποφάσισα να ψάξω και κάπου αλλού. Κανένα κατάστημα στην πόλη μου δεν την είχε και όλοι οι δρόμοι με οδηγούσαν στη 'φαρμακερή' για την τσέπη μου GeForce2... Μία ελπίδα είχα ότι θα την έβρισκα από κανένα άλλο κατάστημα στην υπόλοιπη Ελλάδα. Επειτα από δεκάδες τηλεφωνήματα, πείστηκα πλέον ότι η κάρτα που ζητούσα δεν υπήρχε. Είχαν περάσει 3 εβδομάδες από την πρώτη παραγγελία και ξαναπήγα στο πρώτο κατάστημα για να πάρω την GeForce2. Τι να κάνουμε... Τουλάχιστον θα τελείωνε η ταλαιπωρία μου και ας κόστιζε τα διπλάσια χρήματα (120.000). Η κάρτα ήρθε ύστερα από 2 ημέρες και ήμουν έτοιμος να την πάω σπίτι μου και να την εγκαταστήσω. Ολα βρίσκονταν στη συσκευασία (ήταν σε retail μορφή): κούτα της GeForce2, manual της GeForce2, drivers(;) και φυσικά η κάρτα GeForce2(;). Την εγκαθιστώ γρήγορα γρήγορα και τι να δω: το BIOS την αναγνώριζε ως GeForce Annihilator 256, που ήταν και η πρώτη κάρτα με αυτό το τσιπάκι! Δεν μπορεί, σκέφτηκα! Αποκλείεται! Μπαίνω στα Windows για να εγκαταστήσω τους drivers και βλέπω ότι ήταν οι drivers της GeForce Annihilator 256!!! **Είναι δυνατόν η κούτα να είναι της GeForce2, το manual της GeForce2 και η κάρτα να είναι η απλή GeForce, που σύμφωνα με τα καταστήματα δεν υπήρχε σε stock;** Και όμως. Οταν τη γύρισα όπως ήταν στο μαγαζί, μου είπαν ότι θα είχε γίνει λάθος από την Αθήνα, μια και το συγκεκριμένο μαγαζί συνεργάζεται με μεγαλύτερες εταιρείες. Μου είπαν ότι θα γινόταν εξέταση του σειριακού αριθμού για να δουν αν όντως έστειλαν λάθος κάρτα...*

Σήμερα, ύστερα από 1 εβδομάδα, είμαι χωρίς κάρτα γραφικών και το ζήτημα της GeForce2 ακόμα 'αιωρείται'. Αλήθεια, αν την κάρτα αυτή την έπαιρνε ένας αρχάριος χρήστης που δεν θα μπορούσε να καταλάβει ότι δεν είναι αυτή η κάρτα που παράγγειλε, πόσα λεφτά θα κέρδιζε η εταιρεία από αυτή την... απατεωνιά (αν πρόκειται για απατεωνιά, που είναι και το πιθανότερο);

Πόσες φορές ίσως έχει συμβεί κάτι τέτοιο στο παρελθόν εις βάρος κάποιων αρχάριων χρηστών; Γι' αυτό τα μάτια σας (μας) 14 μέχρι να σοβαρευτούν κάποιοι κύριοι και να κάνουν σωστά τη δουλειά τους. Ευχαριστώ για την υπομονή σας και συγγνώμη για το μεγάλο μέγεθος του e-mail, που θα έβγαινε μεγαλύτερο εάν δεν έκοβα τις λεπτομέρειες. Καταστήματα και εταιρείες δεν κατονομάζω γιατί υπάρχει και μία (πολύ μικρή) πιθανότητα να έχει γίνει λάθος.

Παρακαλώ να δημοσιευτεί, μια και το πάθημα γίνεται μάθημα. Γιατί δεν αξίζει κάποιοι να βγάζουν λεφτά εκμεταλλευόμενοι την απροσεξία και την αμάθεια...

Δημήτρης Δάνδολος
Ρέθυμνο Κρήτης"

Περιμένουμε, αγαπητέ Δημήτρη, να μας ενημερώσεις για τη συνέχεια της περιπέτειας και με στοιχεία, φυσικά, αν χρειαστεί. Περνάμε όμως στη συνέχεια σε μία ενδιαφέρουσα επιστολή-σχόλιο στο προηγούμενο "User Power".

"Dark greetings to my (PC) Master from Takhisis, Queen of Darkness.

Αφορμή για το άνοιγμα του portal για να έρθω στο realm σας, έπειτα από τόσα χρόνια ανηλεούς παρακολούθησης (αισίως 7 και ανεβαίνουν...), ήταν η απάντηση στον Μανώλη 'Manny Calavera' στο 'User Power' του 129.

Καταρχήν, μπορούμε να δούμε μια πιο λογική εξήγηση στο '...τα δημιουργήματα ανήκουν στην ανθρωπότητα...' λέγοντας 'τα πνευματικά δημιουργήματα'. Αυτό μου θυμίζει το δόγμα 'information must be free', γεγονός με το οποίο μάλλον συμφωνώ (αν και είναι μπλέξιμο να ξέρει ο καθένας τα TOP SECRET μυστικά του καθενός - αλλά εδώ μιλάμε για PCs). Πνευματικά δικαιώματα, ειδικά όταν αυτά έχουν να κάνουν με νέους τρόπους σκέψης πάνω στο software ή hardware, δεν νομίζω ότι πρέπει να υφίστανται, γιατί αυτές οι ιδέες προάγουν τη γνώση της ανθρωπότητας. Οπως οι επιστημονικές ανακαλύψεις, είναι συλλογικό απόκτημα που δεν πρέπει να εκμεταλλεύεται μία εταιρεία ή ένας άνθρωπος. Οπως ο Newton δεν κατοχύρωσε δικαιώματα για το νόμο της βαρύτητας, ο Einstein για τη σχετικότητα κ.λπ., δεν μπορεί μία εταιρεία που έχει αναπτύξει μια τεχνική να κατοχυρώνει δικαιώματα για αυτήν (άσχετο: Εχετε ακούσει ότι υπάρχει θέμα η αμερικανική εταιρεία που συνέβαλε στη χαρτογράφηση του DNA να 'κατοχυρώσει' μερικές περιοχές; Να δω αν θα έχει τρεξίματα με τον Θεό - που μάλλον έχει τα δικαιώματα).

Βέβαια, έχω ξεφύγει πολύ. Τα παιχνίδια δεν είναι ούτε νέες επαναστατικές τεχνικές που προωθούν την ανθρώπινη γνώση ούτε τρομερές ανακαλύψεις και, στο κάτω κάτω, κάθε νέα τεχνική (βλ. DirectX, OpenGL κ.ά.) είναι ελεύθερος να τη χρησιμοποιήσει ο καθένας. Τα παιχνίδια είναι ένα προϊόν ψυχαγωγίας και ως τέτοιο πρέπει να αντιμετωπίζονται (θα μου πείτε, η εμπορευματοποίηση της διασκέδασης κ.ο.κ., αλλά αυτό είναι άλλο θέμα). Η μόνη διαφορά (κατ' εμέ) από τα Lego, για παράδειγμα (ή τις Barbie - όπως τη βρίσκει καθείς), είναι ότι εδώ μπορούμε να κλέψουμε. ***Και αλήθεια, αν είχαμε τη δυνατότητα να παίρνουμε ψωμί δωρεάν και όποιος θέλει να το αγοράζει (βλ. shareware), θα το αγόραζε κανείς;*** *Κακά τα ψέματα. Κλέβουμε γιατί μπορούμε να κλέβουμε και μετά έχουμε και τύψεις και θέλουμε να το δικαιολογήσουμε. Δυστυχώς, λεφτά δεν περισσεύουν σε κανέναν και τα γλιτώνει απ' όπου μπορεί.*

Το ιδανικό; Τα προγραμματάκια freeware. Βέβαια, ξέρετε τι υπερπαραγωγές θα έβγαζε κάθε χομπίστας: super video, super μουσική, super κόστος. Από την άλλη, μήπως -λέω μήπως- είναι υπερτιμημένα τα παιχνίδια; Θα ήταν ενδιαφέρον να κάναμε τον εξής υπολογισμό: κόστος/ώρες παιχνιδιού x δείκτης ευχαρίστησης, και θα βγάζαμε κάτι σαν τόσα χιλιάρικα ανά ώρα απολαυστικής ηδονής. Ετσι το Quake -τι χαζό παιχνίδι, ποτέ δεν μ' άρεσε- θα ήταν πάμφθηνο για ορισμένους, όπως πάμφθηνο είναι για μένα το Heroes of Might and Magic. Συμπέρασμα: Αγοράζετε αυτά που αξίζουν (και με το σωστό MANUAL, αγαπητές μου ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ...) και μην τρελαίνεστε από κάθε διαφήμιση. Αντε μην τα πάρω στο κρανίο και απελευθερώσω το στρατό των draconians και δεν σας σώζει ούτε ο Raistlin...





Εχετε ακούσει ότι υπάρχει θέμα η αμερικανική εταιρεία που συνέβαλε στη χαρτογράφηση του DNA να "κατοχυρώσει" μερικές περιοχές; Να δω αν θα έχει τρεξίματα με τον Θεό - που μάλλον έχει τα δικαιώματα.

Εις το επανιδείν...

Ανδρέας 'dizzy' Κ.

Υ.Γ. 1: Ξεκολλήστε απ' το PC και πηγαίνετε να παίξετε AD&D, το κέρατό μου μέσα, που νομίζουμε ότι ξέρουμε από RPG.

Υ.Γ. 2: Διαβάστε τις νουβέλες της Dragonlance.

Υ.Γ. 3: Δημοσίευσε κάτι, φίλε μου Βαγγέλη, έστω και περίληψη, γιατί η Queen μου θα μου κόψει την ουρά αν δεν διαβάσει κάτι στο 'PC Master' για αυτήν..."

Οχι σε περίληψη μόνο, φίλτατε Ανδρέα, αλλά ολόκληρο, όπως βλέπεις, δημοσιεύω το γράμμα σου, το οποίο και προσυπογράφω. Ειδικά εκείνη τη φράση: "Εχετε ακούσει ότι υπάρχει θέμα η αμερικανική εταιρεία που συνέβαλε στη χαρτογράφηση του DNA να 'κατοχυρώσει' μερικές περιοχές; Να δω αν θα έχει τρεξίματα με τον Θεό - που μάλλον έχει τα δικαιώματα", μάλλον θα τη συμπεριλάβω στη λίστα με τα top αποφθέγματα των αναγνωστών μας. Ετσι είναι, όταν ψάχνουμε απλώς για μια αφορμή προκειμένου να δικαιολογήσουμε τα αδικαιολόγητα, το ρίχνουμε στη φιλοσοφία και την επανάσταση. Οταν όμως δεν μας συμφέρει, τα ξεχνάμε και τα δύο και επικαλούμαστε την "ελεύθερη αγορά". Μονά-ζυγά δικά μας, δηλαδή. Εμ, δεν είναι έτσι, βρε μάγκες. **Αλλο τα υψηλά ιδανικά και οι μεγάλες ανακαλύψεις της ανθρωπότητας κι άλλο τα παιχνιδάκια για να περνάμε ευχάριστα την ώρα μας.** Μην τα βάζετε όλα στο ίδιο τσουβάλι - πόσο βάρος μπορεί πια να αντέξει κι αυτό το έρημο; PC

μεταξύ μας

ΑΝΕΥ ΣΧΟΛΙΩΝ

Ενας γνωστός και μη εξαιρετέος κύριος μού έκανε forward ένα αθώο e-mail. Μετά το πρώτο σοκ αποφάσισα να το δημοσιεύσω, όχι για κανέναν άλλο λόγο, αλλά για να δείτε τι σκέφτεται ο νους του ανθρώπου...

Πενία τέχνας κατεργάζεται; Αργία μήτηρ πάσης κακίας; Τι από τα δύο ισχύει για τον πονηρό νου που σοφίστηκε την παρακάτω ιδέα; Φτωχός, άνεργος ή μήπως απλώς απατεώνας (once a con, always a con που λένε και οι Αμερικάνοι); Ειλικρινά, με το που διάβασα το e-mail και συνειδητοποίησα περί τίνος πρόκειται, άρχισα να μαζεύω τα μαλλιά της κεφαλής μου από το πάτωμα και, μόλις αποθήκευσα και την τελευταία τρίχα, έπεσα σε κώμα για κάνα δίωρο. Μόλις συνήλθα, η πίεσή μου είχε φτάσει τις 3.152 μονάδες (σαν το Χρηματιστήριο ένα πράγμα) - και αυτή ήταν η "μικρή" να φανταστείτε. Χωρίς άλλα σχόλια, παραθέτω αυτούσιο το mail που μου ήρθε. Ακολουθεί η μετάφρασή του στα ελληνικά (το e-mail του αποστολέα και το τηλέφωνο αποκρύπτονται για προφανείς λόγους...).

"——Original Message——
From: PhD's_BComm_BSc@xxxxxx.xx
[mailto:PhD's_BComm_BSc@xxxxxx.xx]
Sent: Monday, October 02, 2000 5:10 AM
Subject: Dr.(Your_name)_PhD

UNIVERSITY DIPLOMAS
Obtain a prosperous future, money earning power, and the admiration of all.
Diplomas from prestigious non-accredited universities based on your present knowledge and life experience.
No required tests, classes, books, or interviews.
Bachelors, masters, MBA, and doctorate (PhD) diplomas available in the field of your choice.
No one is turned down.
Confidentiality assured.
CALL NOW to receive your diploma within days!!!

1-214-xxx-xxxx

Call 24 hours a day, 7 days a week, including Sundays and holidays."

Και για όσους δεν κατάλαβαν -ή δεν θέλουν να καταλάβουν- ακολουθεί η (ελεύθερη) μετάφραση του e-mail στα ελληνικά.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΑ ΔΙΠΛΩΜΑΤΑ
Αποκτήστε ένα επιτυχημένο μέλλον, δυνατότητα απόκτησης χρημάτων και τον θαυμασμό όλων.
Πτυχία από εντυπωσιακά, μη αναγνωρισμένα πανεπιστήμια πάνω στις τρέχουσες γνώσεις και την εμπειρία σας.
Δεν χρειάζονται διαγωνίσματα, μαθήματα, βιβλία ή συνεντεύξεις.
Προσφέρονται πτυχία Bachelor, master, MBA και ντοκτορά (PhD) στον κλάδο της αρεσκείας σας.
Καμία αίτηση δεν απορρίπτεται.
Εγγυημένη εχεμύθεια.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ για να λάβετε το πτυχίο σας μέσα σε λίγες ημέρες.

1-214-xxx-xxxx

Τηλεφωνήστε 24 ώρες την ημέρα, 7 μέρες την εβδομάδα, συμπεριλαμβανομένου και του σαββατοκύριακου."

Ναι, φυσικά και πήρα τηλέφωνο για να δω περί τίνος πρόκειται. Ομως, αυτό που απάντησε ήταν ένας αυτόματος τηλεφωνητής που ζητούσε το όνομά μου και δύο τηλέφωνα (ένα για τις εργάσιμες ώρες και ένα για το απόγευμα και το σαββατοκύριακο), ώστε να επικοινωνήσουν μαζί μου σε περίπτωση που θα ήθελα κάποιο δίπλωμα/πτυχίο.
Προσεκτικοί οι τύποι, αν μη τι άλλο. Δεν προχώρησα περαιτέρω, καθώς το mail το έλαβα στις 2 του μήνα και στις 4 παρέδωσα το άρθρο αυτό. Αλλά, από την άλλη, είναι τώρα εποχές να δίνεις το όνομά σου και το τηλέφωνό σου στον πρώτο τυχόντα, ιδιαίτερα όταν γνωρίζεις εξαρχής ότι ο "πρώτος αυτός τυχών" τυχαίνει να είναι και απατεώνας; Α-πα-πα.
Τέλος πάντων, ας μη λέω μεγάλα λόγια. Μπορεί και να "μου τη δώσει" κάποια μέρα και να ξανα-ασχοληθώ με την απατεωνιά αυτή. Τι θα ζητήσω; Ενα πτυχίο master (ή και PhD) του Πανεπιστημίου του Παγκρατίου σχετικά με την ιχθυοκαλλιέργεια στον Ολυμπο. Είμαι περίεργος να δω τι θα μου δώσουν [αλλά και πώς θα το ζητήσω στα αγγλικά - πώς είναι η ιχθυοκαλλιέργεια; Fish-Breeding; :-))))))] και, φυσικά, πόσο θα μου κοστίσει. Αν έχει πάρει κανείς τέτοιο πτυχίο-μαϊμού, ας μας πει και εμάς τη διαδικασία και το κόστος - έστω και με ανώνυμο e-mail.

ΤΡΕΛΑΣ ΕΓΚΩΜΙΟ

Οσο πιο ισχυροί γίνονται οι υπολογιστές τόσο ισχυρότερη γίνεται και η πιθανότητα να καταλήξουμε εμείς, οι άμοιροι χρήστες, στο Δαφνί ή/και στο Δρομοκαΐτειο...

Την εποχή των παλιών, καλών εποχών του PC/XT, άντε και του PC/AT, δεν ήξερα καν πού βρίσκεται το Δαφνί. Με την έλευση του 386 και των "πρώτων" Windows (εννοώντας τα 3.0 και όχι οτιδήποτε παλαιότερο), έμαθα ότι το Δαφνί είναι κάπου στο Χαϊδάρι. Οταν πια απέκτησα τον πρώτο μου Pentium και τα Windows σταμάτησαν να βάζουν δίπλα στο όνομά τους εκδόσεις, αντικαθιστώντας τες με χρονολογίες, ήξερα ότι το όνομα "Δαφνί" είναι ένα είδος "κοινής ονομασίας" και ότι στην πραγματικότητα το συμπαθέστατο εκείνο κτίριο με τους πολλούς γιατρούς και τις περίεργες μπλούζες με τα μανίκια που έδεναν στην πλάτη λεγόταν "ΨΝΑ".
Γιατί τα λέω όλα αυτά; Διότι τόσο σε εμένα όσο και σε όλους εσάς που έχετε την τύχη ή την ατυχία να ασχολείστε με υπολογιστές, έχουν τύχει περιπτώσεις δυσλειτουργίας που σε "βγάζουν από τα ρούχα σου". Θα θυμάστε μια περίπτωση με μία βίδα που βραχυκύκλωνε το σύμπαν ή την περίπτωση του Bilbo δύο τεύχη πριν που η ανυπαρξία ποντικιού γινόταν η αιτία να μη βλέπει το δίκτυο της εταιρείας!
Μια συλλογή παρόμοιων τρελών καταστάσεων μας στέλνει και ο φίλος "Ελευθερωτής". Απολαύστε τες και διδαχθείτε από αυτές.

"Αγαπητέ MASTER,
Κουφάθηκες με αυτά που άκουσες από τον BILBO, εεε; Το πράγμα έχει λάβει και άλλες διαστάσεις, μην ανησυχείς. Μόνο κοίτα να κάθεσαι όταν θα διαβάζεις τις παρακάτω γραμμές.
Κάτω από τους ήχους του Holymen (μη βαράτε, ακούω και ροκ αλλά καθαρά instrumental), ας αρχίσουμε την περιπλάνησή μας στο μαγικό κόσμο της... τρέλας.
1ον. Συνέβη στα ONEWAY Νέας Σμύρνης, όσοι παλιοί εκεί θυμούνται. Πήγε κάτοχος PC και θέλησε να βάλει τα Windows 98 όχι πάνω από τα 95 αλλά format και ιστορίες. Εντάξει. Γίνεται το format, πάει ο τεχνικός να βάλει τα 98 [gr]... τζίφος. Ξανά άλλη μία προσπάθεια... πάλι

τίποτα. Αλλο CD... τίποτα. Αγγλική έκδοση... ΟΚ!!! Τι έφταιγε; Αναμείνατε. Ο κάτοχος σώνει και καλά ήθελε τα ελληνικά. Αρχίζει ο τεχνικός να αφαιρεί πράγματα. Αλλη κάρτα γραφικών... τίποτα, άλλο σκληρό δίσκο... τίποτα, τέλος πάντων είδε και απόειδε, τίποτα. Ωσπου βγάζει το εσωτερικό modem. Η εγκατάσταση έγινε κανονικότατα. Το τι επακολούθησε δεν είναι και τόσο κόσμιο.

2ον. Ιδιο κατάστημα, άλλη μέρα. Πάλι υπολογιστής για εγκατάσταση των 98. Τα πάντα έξω, modem, κάρτες γραφικών και ούτω καθεξής. ΤΙΠΟΤΑ. Μετά από δύο ώρες προσπάθειας, αγανακτήσεως και τρέλας βγήκε και η μνήμη [Siemens]. Ολα μια χαρά. Την ίδια μέρα ένας κύριος ήθελε καινούρια μνήμη. Οπως ήταν αναμενόμενο, η ίδια μνήμη της Siemens που αγόρασε δούλεψε μια χαρά. Τι να πει κανείς.

3ον. Προσωπική εμπειρία. Πήγα να βάλω μετά από format, τα 98 gr. ΟΚ. Δεν μου αναγνώριζαν ούτε modem, ούτε την INTEL i740, ούτε την Intel Express ενός φίλου μου, ούτε τη SoundBlaster 128. Τα second edition μια χαρά. Αφότου τα έβαλα, ησύχασε το κεφαλάκι μου.

4ον και χειρότερο. Φίλος μου μόλις είχε πάρει υπολογιστή. Ηξερε πώς να τον χειρίζεται και γενικώς τα πάντα. Αλλά του έβαλαν από το κατάστημα τα 95. Ζητάει και παίρνει το ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ CD των 98 της εταιρείας για να τα βάλει μόνος του. Μόλις ξεκινάει η εγκατάσταση και ψάχνει για δισκέτα κολλάει το μηχάνημα. Αυτό συνέχεια για κανένα δίωρο. Πάω σπίτι του με μια boot δισκέτα των 98, μία των 95 και μία του McAfee. Μόλις έβαλα αυτή του McAfee η εγκατάσταση έγινε κανονικά. Ολα καλά, όλα ανθηρά έως ότου μπήκε στα Windows. Το CD drive-δισκέτα, η δισκέτα-σκληρός και ο σκληρός-δισκέτα. Βεβαίως οι συνδέσεις μέσα στον υπολογιστή είχαν γίνει ολόσωστα (δεν γίνεται άλλωστε η δισκέτα να γίνει σκληρός). Στο BIOS όλα τέλεια, το λόγο πια είχε ο προμηθευτής. Μετά από δυο-τρεις μέρες ήρθε το τελειωτικό χτύπημα. Για όλα έφταιγε η κάρτα γραφικών. Πράγματι, μετά την αλλαγή της όλα πρίμα. Είπατε τίποτα;

Και ξέρω κι άλλα τέτοια, αλλά δεν τα θυμάμαι τώρα. Κάτι TV-TUNER που δεν δουλεύουν εξαιτίας CD-RECORDER και τα λοιπά.

Ασε, MASTER, έχω τρελαθεί τελείως.

Master??? Ζεις;;; Λίγο νερό, ρε παιδιά! Και για την εξακρίβωση, στείλε μου e-mail να σου πω το όνομα του τεχνικού για να μη με βγάλεις ψεύτη. Με αυτό που είχα πάθει εγώ μια άλλη φορά είχε [με συγχωρείτε] βαρέσει ενέσεις.

Σε χαιρετώ...

Μετά τιμής,

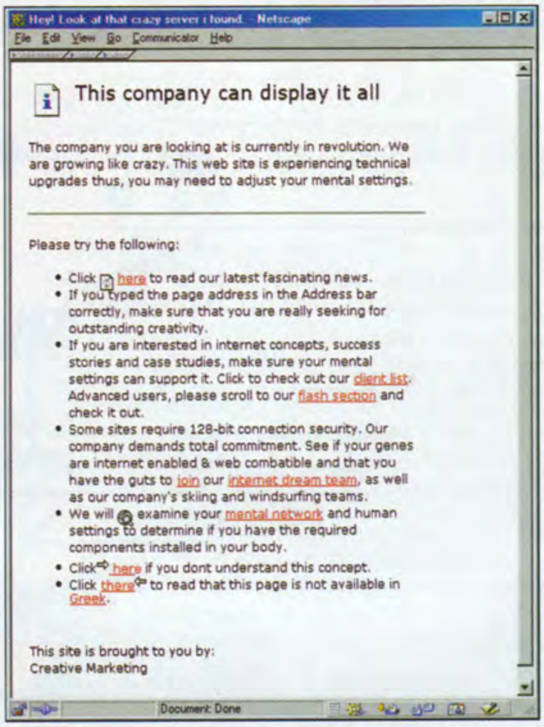
ΕΛΕΥΘΕΡΩΤΗΣ"

ΙΔΕΑ ΚΙ ΑΥΤΗ...

Εχω δει homepages και homepages, αλλά σαν και τούτη...

Στην αρχή το πέρασα για hacking. Αποδείχθηκε (αποδείχθηκε; ακόμα δεν το έχω καταλάβει) ότι έσφαλα, για πολλοστή φορά στην ολιγόχρονη παρουσία μου -έφηβος ων- στο χώρο των υπολογιστών (οι παλαιότεροι, παρακαλώ, να μη βγάζουν βρώμες...).

Την πρώτη φορά, λοιπόν, που συνάντησα στο δίκτυο τη homepage, της οποίας φωτογραφία συνοδεύει το άρθρο αυτό, νόμισα ότι υπήρχε κάποιο πρόβλημα με τη σύνδεσή μου στο Internet ή ότι ο server όπου βρίσκεται η συγκεκριμένη σελίδα ήταν "down". Αίφνης όμως συνειδητοποίησα ότι η συγκεκριμένη μορφή μηνύματος αποτελεί χαρακτηριστικό γνώρισμα του Microsoft Internet Explorer και όχι του Netscape, τον οποίο χρησιμοποιώ συνήθως. Μια γρήγορη ματιά στα toolbars επιβεβαίωσε την υποψία μου - ναι, για ακόμα μία φορά χρησιμοποιούσα Netscape, ο κατάπτυστος. Μα, μηνύματα του IE στον Netscape; Ετσι, μπήκα στον κόπο να διαβάσω τη σελίδα και εκεί τα πράγματα άρχισαν να ξεκαθαρίζουν.



Η πρώτη μου σκέψη πήγε στο hacking. Κατέβασαν τα παιδιά, έλεγα, τη σελίδα και έβαλαν μια δική τους. Πάλι, όμως, δεν μου κόλλαγε. Ολα τα links της σελίδας δούλευαν κανονικά και πήγαιναν εκεί που έπρεπε να πηγαίνουν. Ενα ολόσωστο site, δηλαδή, με μια περίεργη πρώτη σελίδα.

Ποιο είναι, τελικά, αυτό το site; Είναι αυτό της Creative Marketing και μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση http://www.creative.gr. Δείτε το και πείτε μου τις πιο μύχιες σκέψεις σας...

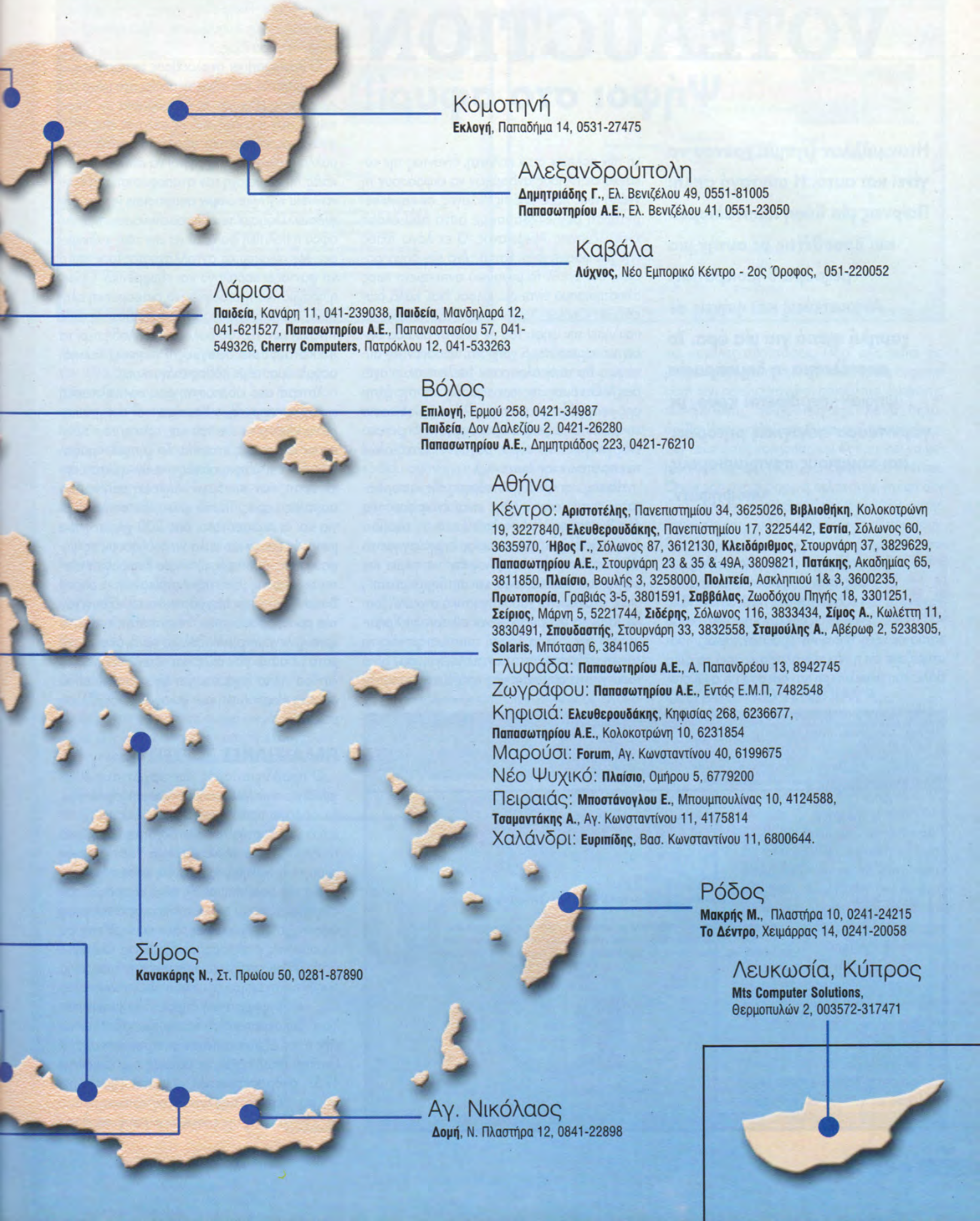
Μπλλλλ, μπλλλλ, μπλλλλ (<— master μετά από εγκεφαλικό).

Παρεμπιπτόντως, τώρα τελευταία αντιμετωπίζω ένα προβληματάκι με ένα παλιό μηχάνημα - Pentium 200MMX. Ο υπολογιστής δουλεύει μια χαρά με μικρούς δίσκους 1,2GB ή και 2GB, αλλά όταν του βάλεις κάτι πιο σύγχρονο (π.χ. 10GB) αρχίζει και δυσκολεύεται. Οχι ότι δεν τον βλέπει το δίσκο. Οχι. Τον κάνει και partition, και format και όλα τα σχετικά. Μπαίνουν τα Windows μια χαρά (και δυο τρομάρες), αλλά όχι ότι τρέχουν κιόλας. Μην τα θέλουμε όλα δικά μας. Μόνο σε safe mode. Θα το βρω, πού θα μου πάει... Στο μεταξύ, αν έχετε καμιά ιδέα ή αν σας έχει τύχει κι εσάς και έχετε ήδη βρει τη λύση στο πρόβλημα, μη με αφήνετε στα σκοτάδια, πλιζ.

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

...δείτε μας!



Κομοτηνή
Εκλογή, Παπαδήμα 14, 0531-27475

Αλεξανδρούπολη
Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005
Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050

Καβάλα
Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052

Λάρισα
Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038, **Παιδεία**, Μανδηλαρά 12, 041-621527, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Παπαναστασίου 57, 041-549326, **Cherry Computers**, Πατρόκλου 12, 041-533263

Βόλος
Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987
Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280
Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδος 223, 0421-76210

Αθήνα
Κέντρο: **Αριστοτέλης**, Πανεπιστημίου 34, 3625026, **Βιβλιοθήκη**, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, **Ελευθερουδάκης**, Πανεπιστημίου 17, 3225442, **Εστία**, Σόλωνος 60, 3635970, **Ήβος Γ.**, Σόλωνος 87, 3612130, **Κλειδάριθμος**, Στουρνάρη 37, 3829629, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, **Πατάκης**, Ακαδημίας 65, 3811850, **Πλαίσιο**, Βουλής 3, 3258000, **Πολιτεία**, Ασκληπιού 1& 3, 3600235, **Πρωτοπορία**, Γραβιάς 3-5, 3801591, **Σαββάλας**, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, **Σείριος**, Μάρνη 5, 5221744, **Σιδέρης**, Σόλωνος 116, 3833434, **Σίμος Α.**, Κωλέττη 11, 3830491, **Σπουδαστής**, Στουρνάρη 33, 3832558, **Σταμούλης Α.**, Αβέρωφ 2, 5238305, **Solaris**, Μπόταση 6, 3841065
Γλυφάδα: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Α. Παπανδρέου 13, 8942745
Ζωγράφου: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εντός Ε.Μ.Π, 7482548
Κηφισιά: **Ελευθερουδάκης**, Κηφισίας 268, 6236677, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Κολοκοτρώνη 10, 6231854
Μαρούσι: **Forum**, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675
Νέο Ψυχικό: **Πλαίσιο**, Ομήρου 5, 6779200
Πειραιάς: **Μποστάνογλου Ε.**, Μπουμπουλίνας 10, 4124588, **Τσαμαντάκης Α.**, Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814
Χαλάνδρι: **Ευριπίδης**, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.

Ρόδος
Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215
Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058

Σύρος
Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890

Λευκωσία, Κύπρος
Mts Computer Solutions, Θερμοπυλών 2, 003572-317471

Αγ. Νικόλαος
Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

VOTEAUCTION
Ψήφοι στο σφυρί!

Ηταν μάλλον ζήτημα χρόνου να γίνει και αυτό. Η συνταγή απλή: Παίρνεις μία δόση καπιταλισμού και προσθέτεις σε αυτήν μία μεζούρα δημοκρατίας. Ανακατεύεις και ψήνεις σε χαμηλή φωτιά για μία ώρα. Το αποτέλεσμα -η δημοπρασία ψήφων- σερβίρεται κρύο, με γαρνιτούρα εκλογικές ρητορείες και κούφιους πανηγυρισμούς υποψηφίων.

Η στήλη έχει αναφερθεί πολλές φορές στην "ψηφιακή δημοκρατία" και, γενικά, στις νέες προοπτικές που ανοίγουν στην πολιτική διαδικασία οι νέες τεχνολογίες. Οταν, όμως, υποστηρίζαμε ότι η νέα τεχνολογία μπορεί να συμβάλει στη μεγαλύτερη και αμεσότερη συμμετοχή των πολιτών στην πολιτική, δίνοντας την ευκαιρία σε πλήθος ανθρώπων να εκφράσουν τη γνώμη τους πέρα από τις εκλογές, σε καμία περίπτωση δεν εννοούσαμε αυτό που έκανε ένας... ξύπνιος Αμερικανός. Ο εν λόγω τύπος είχε μία φαεινή ιδέα: Εστησε ένα site δημοπρασιών, στο οποίο το μοναδικό αντικείμενο προς πλειστηριασμό είναι οι... ψήφοι. Ναι, καλά διαβάζετε. Οποιος Αμερικανός θέλει μπορεί να πουλήσει την ψήφο του σε εκείνον που θα δώσει τα περισσότερα χρήματα, προάγοντας αυτό που θα αποκαλούσαμε "πελατειακές σχέσεις". Ο νόμος της προσφοράς και της ζήτησης εφαρμόζεται και στην εκλογική διαδικασία και μάλιστα με μαζικούς όρους (στις δημοπρασίες μπορούν να συμμετάσχουν πολίτες όλων των πολιτειών της Αμερικής).

Ηθικός και υλικός αυτουργός της εμπορικότατης αυτής επιχείρησης είναι ένας φοιτητής στο Rensselaer Polytechnic Institute, ονόματι James Baumgartner, ο οποίος δημιούργησε το Voteauction.com, με τη λογική "να φέρει πιο κοντά τον καπιταλισμό και τη δημοκρατία", όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στο site. Τουλάχιστον, ο άνθρωπος είναι ειλικρινής! Χρησιμοποιεί την ίδια τη λογική του συστήματος, τη λογική της οικονομικής ανταλλαγής ("σου δίνω τόσα για να μου παρέχεις κάτι") και του καταναλωτισμού: Πληρώνεις καλά, σε ψηφίζουν. Δεν πληρώνεις; Λυπούμαστε, αλλά έχασες! Την επόμενη φορά ίσως...



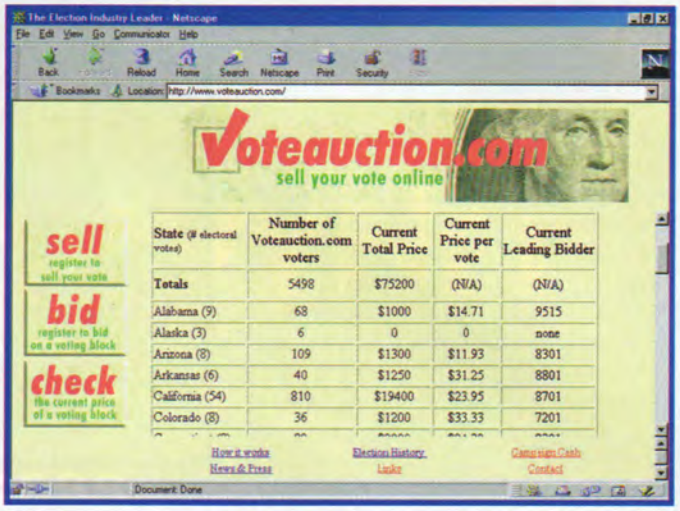
Ο Baumgartner ακολούθησε το παράδειγμα επτά χρηστών του eBay, οι οποίοι στα μέσα του Αυγούστου έβγαλαν σε δημοπρασία την ψήφο τους. Οταν η αποχή από τις εκλογές στις ΗΠΑ φτάνει σε εξαιρετικά υψηλά ποσοστά, είναι μάλλον εύλογο οι υποψήφιοι να επιθυμούν διακαώς τη συμμετοχή των αναποφάσιστων ή εκείνων που είχαν από πριν αποφασίσει να μην ψηφίσουν. Πώς να τους προσελκύσουν, λοιπόν, αφού η πολιτική φαίνεται να μην τους ενδιαφέρει; Με οικονομικά ανταλλάγματα. Ισως αυτό να φαντάζει παράλογο και εξωφρενικό. Ομως, η πραγματικότητα δείχνει μία διαφορετική αλήθεια, αφού η δημοπρασία στο eBay έφτασε την τιμή των 10.100 δολαρίων, δηλαδή περί τα 4 εκατομμύρια δραχμές!!! Μήπως, τελικά, ασχολούμαστε με λάθος επάγγελμα;

Υστερα από ειδοποίηση από την πολιτειακή εκλογική επιτροπή, ο Baumgartner αναγκάστηκε να κλείσει το site του και, τελικά, το πούλησε σε αυστριακή εταιρεία. Το ζήτημα, προφανώς, δεν επιλύθηκε, απλώς η ευθύνη μετατέθηκε εκτός των συνόρων, δηλαδή σε ένα πιο ασφαλές μέρος. Το site επανήλθε σε λειτουργία και οι περισσότεροι από 200 χρήστες του μπορούν ήσυχα και απλά να πουλήσουν τις ψήφους τους. Δυστυχώς (!) το site διαπραγματεύεται τις ψήφους μόνο των Αμερικανών, οι οποίοι θα κληθούν τον Νοέμβριο να εκλέξουν τον νέο πρόεδρό τους (και "πλανητάρχη" κατά το κοινώς λεγόμενο). Αν θέλετε να βγάλετε χρήματα με αυτόν τον απλό και εύκολο τρόπο, καλύτερα να το ξεχάσετε για λίγο καιρό (έτσι κι αλλιώς, η προοπτική των εκλογών είναι μάλλον μακρινή).

ΠΕΛΑΤΕΙΑΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Ο προβληματισμός των αρχών στις ΗΠΑ -αλλά και των ΜΜΕ (ειδικών και μη)- σχετικά με το εν λόγω πρόβλημα είναι έντονος, γι' αυτό και ο εμπνευστής του site δέχθηκε πιέσεις να το εγκαταλείψει. Μόνο στη Νέα Υόρκη απαγορεύτηκε η πώληση της ψήφου, καθώς η νομοθεσία της πολιτείας αυτής είναι εξαιρετικά αυστηρή ως προς το αδίκημα της αγοραπωλησίας ψήφων. Το ζήτημα, όμως, δεν περιορίζεται σε νομοθετικές ρυθμίσεις και διατάξεις. Ο Baumgartner υποστηρίζει ότι η λογική της εμπορικής διαπραγμάτευσης της ψήφου είναι τόσο παλιά όσο και η αμερικανική δημοκρατία (η πιο "τέλεια" δημοκρατία στον κόσμο, όπως θέλουν να την ονομάζουν οι ίδιοι οι Αμερικανοί): Ο George Washington, σε εκλογές που έγιναν το 1757, αγόρασε αλκοόλ για κάθε ψηφοφόρο της περιφέρειάς του, ασκώντας κατάφωρη δωροδοκία. Εκείνη την εποχή, όπως στις περισσό-





τερες δημοκρατίες εξάλλου κατά τον 18ο και τον 19ο αι., οι πελατειακές σχέσεις ανάμεσα στον πολιτικό-προύχοντα και το λαό ήταν τόσο στενές που θεωρούνταν σχεδόν αυτονόητες. Κάθε πάτρωνας, τοπικός πολιτικός ηγέτης δηλαδή, διέθετε μία ομάδα ανθρώπων, οι οποίοι τον ψήφιζαν με μοναδικό κριτήριο τα -οικονομικά, κυρίως- ανταλλάγματα που τους πρόσφερε (φοροαπαλλαγές, διορισμούς, προνόμια κ.λπ.).

Αυτή η πελατειακή σχέση ανάμεσα στον "πολιτικό" και το λαό του δεν έπαψε να μαστίζει τις δυτικές "δημοκρατίες", αν και με τον καιρό πήρε διαφορετική μορφή. Τα οικονομικά συμφέροντα που σχετίζονται άμεσα με τις κυβερνητικές επιλογές (άρα και με την πολιτική) δεν θα μπορούσαν παρά να προσπαθούν με κάθε ευκαιρία να επηρεάσουν τους "πολιτικούς". Η "διαπλοκή" και τα "διαπλεκόμενα συμφέροντα", που τόσο συχνά ακούγονται στη χώρα μας, είναι ακριβώς αυτή η εκσυγχρονισμένη εκδοχή των παραδοσιακών πελατειακών δικτύων.

Πολλοί από όσους έχουν εκφράσει τη θέση τους στα fora του Voteauction.com, αλλά και πολιτικοί αναλυτές, βλέπουν το εν λόγω site ως φανερή παρουσίαση αυτού που γίνεται υπογείως και κρυφά. "Αφού οι γερουσιαστές και οι βουλευτές χρηματίζονται κατά κόρον για τις επιλογές και τις αποφάσεις τους, γιατί να μην κερδίσει μερικά χρήματα και ο απλός λαός από αυτό το πολιτικό παζάρι;" είναι το ερώτημα που θέτουν διάφοροι. Σίγουρα μία τέτοια ακραία θέση είναι εντελώς κυνική, δείχνει όμως τα προβλήματα και τις αδυναμίες της μαζικής αντιπροσωπευτικής δημοκρατίας των δυτικών κοινωνιών.

Ενας από αυτούς που έχουν συμμετάσχει στο forum του site είναι πολύ γλαφυρός μέσα στον κυνισμό του (άλλωστε, και το ψευδώνυμό του -Mr. Cynical- δείχνει ότι έχει επίγνωση της ουσίας της θέσης του): "Μπορώ να δω μόνο δύο λόγους για τους οποίους θα έπρεπε να κριθεί παράνομη η αγοραπωλησία των ψήφων:

1. για να διατηρηθεί ο μύθος της αμερικανικής δημοκρατίας και

2. για να αποκλειστούν οι ψηφοφόροι από την επιχείρηση της πολιτικής (με άλλες λέξεις, για να είναι σίγουρο ότι μόνο οι πολιτικοί θα μπορούν νόμιμα να πουλήσουν την ψήφο τους)".

Ας έχουν, δηλαδή, μερίδιο όλοι σε αυτό το μεγάλο φαγοπότι...

Το ζήτημα, πάντως, είναι ότι το Διαδίκτυο αρχίζει να παρουσιάζει φαινόμενα που ήταν εύλογο ότι θα εμφανίζονταν όταν το κέρδος είναι ο μοναδικός κινητήριος μοχλός αυτής της κοινωνίας. Αν και το ίδιο το μέσο δεν ευθύνεται για τούτη την κατάσταση, εντούτοις παρέχει εκείνες τις διευκολύνσεις που κάνουν δυνατή τη δημοπράτηση της ψήφου σε μαζική κλίμακα και μεγάλες αποστάσεις. Παρ' όλα αυτά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι η δημοκρατία αυτή που οφείλει να είναι αδιάβλητη, διαφανής και αμόλυντη, "πραγματική δημοκρατία" δηλαδή. Το Voteauction.com είναι ένα από τα "παιδιά" αυτής της κοινωνίας και δεν μπορεί να περιοριστεί σε ένα απλό φαινόμενο του Internet. Οπως ήδη αναφέραμε, η πελατειακή σχέση δεν είναι προνόμιο μόνο της ηλεκτρονικής αυτής δημοπρασίας, αλλά αποτελεί τυπική και συνηθισμένη (σε κάποιες περιπτώσεις) πρακτική πολιτικών και κομμάτων.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Για την ύπαρξη του συγκεκριμένου site με ενημέρωσε ο συνάδελφος Πέτρος Παπαθανασίου, τον οποίο ευχαριστώ και από αυτήν τη θέση.*

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ ΝΤΟΠΙΝΓΚ... ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Τώρα που οι Ολυμπιακοί Αγώνες είναι παρελθόν, πολλά μπορούν να γραφούν για την οργάνωση, τις τελετές έναρξης και λήξης, τις επιδόσεις, τις διακρίσεις της ελληνικής ομάδας κ.λπ. Εμείς, όμως, θα ασχοληθούμε με την πιο... σκοτεινή πλευρά της Ολυμπιάδας, δηλαδή τις υποθέσεις ντόπινγκ και τα οικονομικά σκάνδαλα που έχουν δει το φως της δημοσιότητας. Στην Ολυμπιάδα του Σίντνεϊ είδαμε τα παγκόσμια και τα ολυμπιακά ρεκόρ να καταρρίπτονται το ένα μετά το άλλο, τις περισσότερες φορές με μεγάλη άνεση από τους νέους νικητές. Είδαμε, επίσης, πολλούς αθλητές να βρίσκονται υπό την επήρεια απαγορευμένων ουσιών και να αποκλείονται από τη συνέχεια των αγώνων ή να χάνουν τα μετάλλιά τους. Οπως και να έχει, πάντως,



στην Ολυμπιάδα αυτή αποδείχθηκε με ξεκάθαρο τρόπο αυτό που είναι γνωστό εδώ και καιρό για τον αθλητισμό: ότι, δηλαδή, αυτό που έχει σημασία είναι πρώτα το χρήμα και μετά το άθλημα.

Θα μπορούσε κανείς να φανταστεί Ολυμπιακούς Αγώνες χωρίς ρεκόρ; Κάτι τέτοιο θα ήταν μάλλον φυσιολογικό, αν σκεφτούμε ότι πολλοί μεγάλοι αθλητές βρέθηκαν σε άσχημη ημέρα, ότι το κλίμα δεν ήταν πάντα ευνοϊκό και ότι, σε τελική ανάλυση, τα παγκόσμια ρεκόρ δεν είναι τυχαία για να καταρρίπτονται από τη μια στιγμή στην άλλη. Κι όμως! Οι αγώνες και τα ρεκόρ είχαν και αυξημένη τηλεθέαση και μεγάλο μερίδιο από τη διαφημιστική πίτα, ενώ ο σκληρός ανταγωνισμός έχει μετατρέψει τους αθλητές σε "κυνηγούς μεταλλίων και ρεκόρ", ανεξαρτήτως κόστους.

Το ντόπινγκ θυμίζει σε πολλά το πρόβλημα των ιών των υπολογιστών. Αυτό διότι, όπως συχνά λέγεται, το ντόπινγκ βρίσκεται πάντα ένα βήμα μπροστά από το αντι-ντόπινγκ. Οι σημερινοί αθλητές είναι πολύ πιθανό να παίρνουν ενισχυτικές ουσίες άγνωστες ακόμη και συνεπώς μη ανιχνεύσιμες, άρα όχι παράνομες αφού δεν μπορούν να αξιολογηθούν ως τέτοιες. Ετσι κι αλλιώς, στα περισσότερα αθλήματα κάθε αθλητής συνοδεύεται από ένα επιτελείο σημαντικών γιατρών, οι οποίοι φροντίζουν για την αύξηση των επιδόσεων του αθλητή με τη χρήση φαρμάκων και άλλων ουσιών. Οταν η κάτοχος του παγκοσμίου ρεκόρ στα 100μ. γυναικών, η γνωστή Φλόρενς Γκρίφιθ-Τζόινερ (ή "Φλο-Τζο"), πεθαίνει στα σαράντα της από καρδιά, πολλά μπορούν να λεχθούν για το 10,49 που είχε κάνει στους Ολυμπιακούς της Σεούλ. Οι υποψίες πολλές και ακόμη περισσότερες εξαιτίας του τραγικού θανάτου της. Φυσικά, δεν είναι η μοναδική περίπτωση αθλητή που δεν βρέθηκε ποτέ ντοπαρισμένος, πλην όμως πολλά ακούγονται για την επίδοσή του (μπορεί οι ουσίες που λάμβανε να μην ήταν ακόμη στον κατάλογο των απαγορευμένων, για να πάρουμε την πιο απλή περίπτωση). Μία καταπληκτική πηγή πληροφοριών για το ντόπινγκ στον αθλητισμό και όλες τις παραμέτρους του έχει δημιουργήσει η ειδησεογραφική ενότητα του Yahoo!, στη διεύθυνση http:// fullcoverage.yahoo.com/fc/Sports/Drugs_in_Sports.

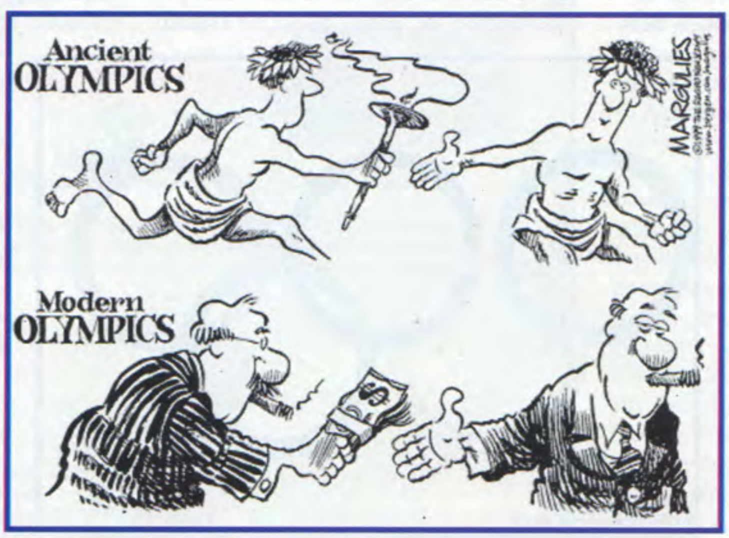
Από την άλλη πλευρά, τα μεγάλα οικονομικά συμφέροντα που κινούνται γύρω από τις Ολυμπιάδες έχουν κάνει αστεία την επίκληση στο "ολυμπιακό πνεύμα" και όλες τις άλλες ρητορείες που επιστρατεύονται για διαφημιστικούς λόγους και λαϊκή κατανάλωση. Ακόμη και η διεκδίκηση των Ολυμπιακών Αγώνων περνάει από σκοτεινές διαπραγματεύσεις "κάτω από το τραπέζι" και πίσω από κλειστές πόρτες. Σκάνδαλα σχετικά με το χρηματισμό και τη δωροδοκία των "αθανάτων" προκειμένου να επηρεαστεί η κρίση τους έρχονται συχνά στη δημοσιότητα και "συγκλονίζουν" τα ΜΜΕ, έως ότου βέβαια προκύψει κάποια νέα, πιο "ζουμερή" ιστορία, με περισσότερο σεξ και άγρια βία...







Οπως καταλαβαίνετε, ο χώρος δεν είναι κατάλληλος για να επεκταθούμε, αφού το θέμα είναι μάλλον αθλητικό και κοινωνικό και όχι "τεχνολογικό". Κλείνοντας το ζήτημα, απλώς θα προσθέσω ένα πολύ ενδιαφέρον site, στη διεύθυνση http://cagle.slate.msn.com/olympics/ στο οποίο περιέχονται όμορφα και "διαφωτιστικά" σκίτσα και γελοιογραφίες με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες και τις απάτες που αυτοί κρύβουν.



ΠΡΑΓΑ

Στις 26 Σεπτέμβρη η Παγκόσμια Τράπεζα και το Διεθνές Νομισματικό Ταμείο θέλησαν να συνεδριάσουν στην Πράγα για να καθορίσουν την πολιτική και τους στόχους τους. Αν και στις εξαγγελίες τους προσπάθησαν να προσθέσουν υποσχέσεις "ανθρωπιστικού" περιεχομένου, η νεολαία της Ευρώπης και, γενικά, οι άνθρωποι που σκέφτονται κάπως διαφορετικά τα πράγματα φάνηκε ότι δεν "έφαγαν το δόλωμα". Ακτιβιστές, φοιτητές, οικολόγοι, εργάτες και πολλοί άλλοι συνέθεσαν το πολύχρωμο κουβάρι των ανθρώπων που ξεχύθηκαν στους δρόμους της τσεχικής πρωτεύουσας και διαδήλωσαν την αντίθεσή τους στην οικονομική και πολιτιστική παγκοσμιοποίηση, δίνοντας το μήνυμα ότι η συναίνεση γύρω από τη διεθνοποίηση των αγορών και του κεφαλαίου δεν είναι απόλυτη, δεν είναι μονόδρομος. Οι συγκρούσεις διαδηλωτών και αστυνομίας, οι καταστροφές καταστημάτων εκ μέρους διάφορων ομάδων προσέλκυσαν προφανώς το ενδιαφέρον των απανταχού ΜΜΕ (ειδικά των ηλεκτρονικών). Κανείς, όμως, δεν ασχολήθηκε σοβαρά με τη θέση των διαδηλωτών, κανείς δεν ασχολήθηκε με το τι σημαίνει Διεθνές Νομισματικό Ταμείο και Παγκόσμια Τράπεζα και, φυσικά, κανείς δεν είπε κουβέντα για την οικονομική εξαθλίωση των χωρών του τρίτου κόσμου και τη φτώχεια ολοένα μεγαλύτερων κοινωνικών ομάδων στις ανεπτυγμένες και αναπτυσσόμενες χώρες. Το μόνο που είδαμε και διαβάσαμε ήταν σκέτο... ξύλο, σαν να επρόκειτο για ταινία βίας.

Προτείνω να ρίξετε μια ματιά στη διεύθυνση http://praha.indymedia.org/, όπου υπάρχει εναλλακτική ενημέρωση (διαφορετική, δηλαδή, από εκείνη του CNN) και πολλά links που θα σας επιτρέψουν να διαμορφώσετε τη δική σας οπτική επί του θέματος.

PC

Κλώνους που θα ζήλευαν ακόμα και τα X-Files, πρωτοποριακά projects, διαστημικές επετείους... Απ' όλα έχει ο μπαξές της στήλης και γι' αυτό το δεκαπενθήμερο! Συντονιστείτε, λοιπόν, στη συχνότητα του "New Millennium" και... δέστε τις ζώνες σας, γιατί όλα μπορεί να συμβούν!

Cloning Jesus

Αν σας πω ότι η τεχνολογία της κλωνοποίησης εξελίσσεται μέρα με τη μέρα ανοίγοντας νέους ορίζοντες στην ανθρωπότητα, σίγουρα δεν θα μάθετε κάτι καινούριο. Αν όμως σας αποκαλύψω πόσο μακριά φτάνουν οι ορίζοντες αυτοί, τότε ίσως μείνετε με ανοιχτό το στόμα!

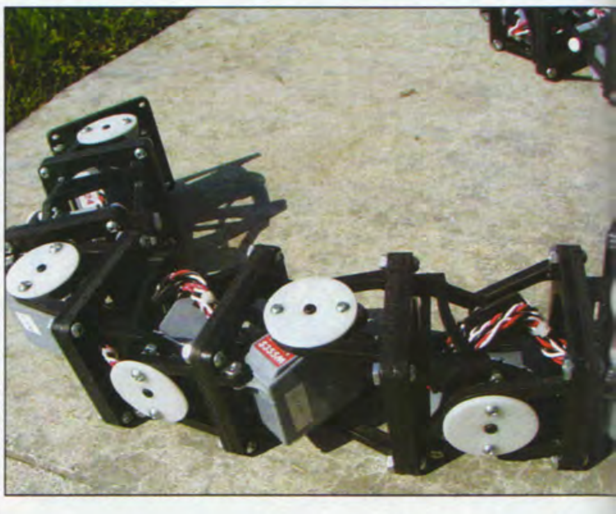
Ας το κάνω, λοιπόν: Μία ομάδα ερευνητών από το Berkeley της Καλιφόρνια σκοπεύει, ούτε λίγο ούτε πολύ, να κλωνοποιήσει τον... Ιησού Χριστό! Πώς θα το καταφέρει αυτό; Μα,



Μία ομάδα ερευνητών από το Berkeley της Καλιφόρνια σκοπεύει, ούτε λίγο ούτε πολύ, να κλωνοποιήσει τον... Ιησού Χριστό!



απλούστατα, συλλέγοντας DNA από διάφορες εκκλησίες ανά τον κόσμο στις οποίες φυλάσσονται λείψανά του και εισάγοντάς το σε ένα ωάριο, το οποίο στη συνέχεια θα αναλάβει να κυοφορήσει μια νεαρά παρθένα! Απώτερος στόχος του "Second Coming Project", όπως ονομάζεται, είναι η γέννηση του κλωνοποιημένου Ιησού να λάβει χώρα στις 25 Δεκεμβρίου 2001, προκειμένου να αρχίσει η "Δευτέρα Παρουσία" σύμφωνα με τις Γραφές, όπως τις ερμηνεύει η ομάδα. Στη homepage του Second Coming Project (http://www.clonejesus.com) περιέχονται ακόμα και αποσπάσματα από την Αγία Γραφή, τα οποία οι υπεύθυνοι του site πιστεύουν πως προφήτευσαν την κλωνοποίηση. Βέβαια, επειδή για το όλο εγχείρημα υπάρχει και κάποιο... κόστος, ζητείται ευγενικά η συνδρομή μας για την ολοκλήρωση του project, ενώ πωλείται μέσω του site και ένα βιβλίο με τίτλο "Apocalypse Culture II". Εμ, πείτε το, βρε παιδιά, πως ο καβγάς γίνεται για το πάπλωμα...



Διαστημικά... φίδια!

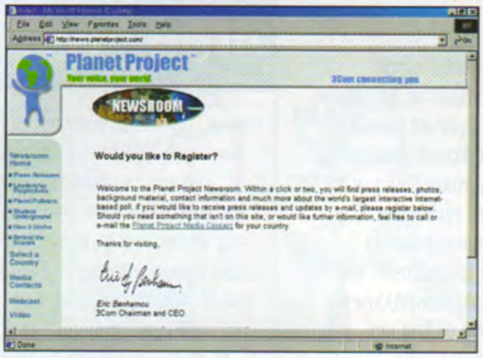
Θυμάστε μήπως τη Miss Piggy του Muppet Show να πρωταγωνιστεί σε μια σειρά από σκετσάκια με τίτλο "Pigs in space"; Ε, για γουρουνάκια δεν ξέρω, αλλά, όπως όλα δείχνουν, σύντομα θα δούμε... φίδια στο διάστημα, έστω και μηχανικά! Οπως έγινε γνωστό, οι τεχνικοί της NASA αυτό τον καιρό κατασκευάζουν πυρετωδώς ένα "έξυπνο" ρομπότ που θα έχει την εμφάνιση φιδιού και αναμένεται να βοηθήσει σημαντικά μελλοντικές αποστολές τύπου Pathfinder. Αντί τη "βρώμικη δουλειά" να αναλαμβάνουν τζιπάκια όπως το Sojourner, θα προτιμώνται τέτοιου είδους "snakebots", μια και διαθέτουν μεγαλύτερη ευελιξία και σαφώς περισσότερες δυνατότητες (κινούνται γύρω από εμπόδια ή σε τραχιές επιφάνειες, εισχωρούν σε στενούς κρατήρες ή ακόμα και σκάβουν την επιφάνεια, σε σημεία όπου αυτή είναι μαλακή). Η έρευνα αυτή τη στιγμή βρίσκεται στο στάδιο της δημιουργίας ειδικού software μέσω του οποίου ένας κεντρικός υπολογιστής θα μπορεί να ελέγχει το ρομπότ και τις κινήσεις του.

Οι τεχνικοί της NASA αυτό τον καιρό κατασκευάζουν πυρετωδώς ένα "έξυπνο" ρομπότ που θα έχει την εμφάνιση φιδιού και αναμένεται να βοηθήσει σημαντικά μελλοντικές αποστολές τύπου Pathfinder.

Οπως βλέπετε, το πρώτο snakebot είναι ήδη σχεδόν έτοιμο. Σύμφωνα με τους επιστήμονες της NASA, μέχρι στιγμής έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα υπάκουο στη συμπεριφορά του, χωρίς να αρνηθεί οτιδήποτε του έχουν ζητήσει. Είχαμε δεν είχαμε, κάναμε και τα φίδια κατοικίδια...

Planet Project

Μία πολύ ενδιαφέρουσα και οπωσδήποτε πρωτότυπη ιδέα ετοιμάζεται προκειμένου να υλοποιηθεί περί τα μέσα Νοεμβρίου στον World Wide Web. Πρόκειται για μία ιδέα της 3Com, σύμφωνα με την οποία στο διάστημα μεταξύ 15 και 18 Νοεμβρίου θα διεξαχθεί on-line η πρώτη “παγκόσμια αλληλεπιδραστική δημοσκόπηση του ανθρώπινου γένους”!

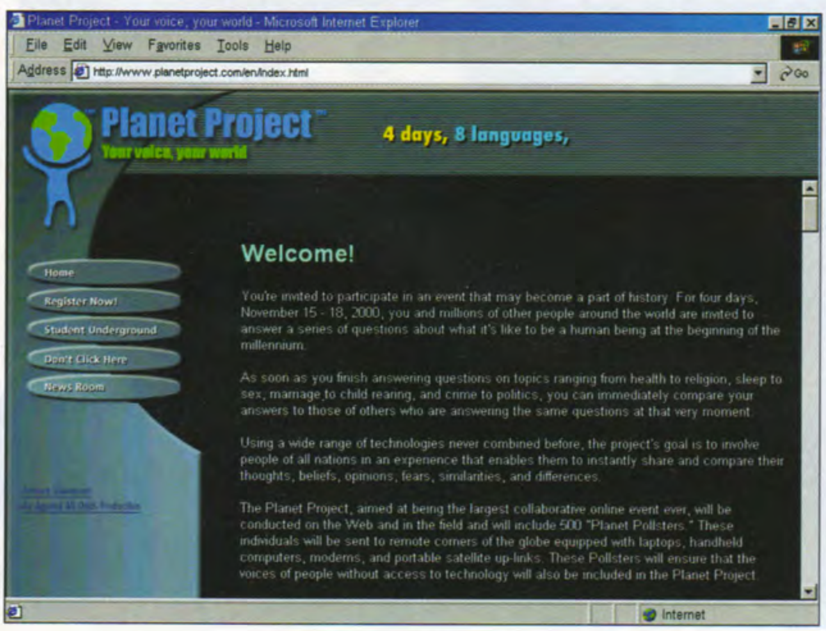


Το Planet Project, όπως ονομάστηκε, θα περιλαμβάνει ερωτήσεις σε οκτώ γλώσσες, οι οποίες θα αφορούν σε διάφορους τομείς του ανθρώπινου πολιτισμού, όπως θρησκεία, σεξ, έγκλημα, υγεία, δοξασίες. Για να καλυφθεί, μάλιστα, ακόμα και το “digital divide” (δείτε σχετικά τη στήλη “PC Expert” του προηγούμενου τεύχους), θα υπάρχουν εκατοντάδες εθελοντές που θα αναλάβουν να προσεγγίσουν τους “μη δικτυωμένους” και να καταγράψουν και τη δική τους άποψη. Ανάμεσα στα σημεία όπου θα φτάσουν οι εθελοντές αυτοί προκειμένου να καταγράψουν απόψεις από κάθε γωνιά της Γης συγκαταλέγονται ο Αμαζόνιος, τα Ιμαλάια, η Σιβηρία και η Ζιμπάμπουε.

Το Planet Project υποστηρίζεται από τον Οργανισμό Ηνωμένων Εθνών ως “σημαντικό βήμα για τη βελτίωση του διαλόγου μεταξύ των πολιτισμών”. Ενα άλλο ενδιαφέρον στοιχείο που έχει γίνει γνωστό είναι πως οι συμμετέχοντες στην έρευνα θα έχουν τη δυνατότητα να δουν, αφού ολοκληρώσουν τις δικές τους απαντήσεις, ποια είναι τα μέχρι στιγμής συγκριτικά αποτελέσματα που έχουν προκύψει, κατηγοριοποιημένα ανά κράτος, ηλικία και φύλο.

Το Planet Project υποστηρίζεται από τον Οργανισμό Ηνωμένων Εθνών ως “σημαντικό βήμα για τη βελτίωση του διαλόγου μεταξύ των πολιτισμών”.

Πού θα γίνουν, τέλος, όλα αυτά; Το site βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.planetproject.com και αναμένει ήδη την επίσκεψή σας. Λέτε η παγκοσμιοποίηση να πλησιάζει με γοργούς ρυθμούς - ή είναι απλώς ιδέα μου;



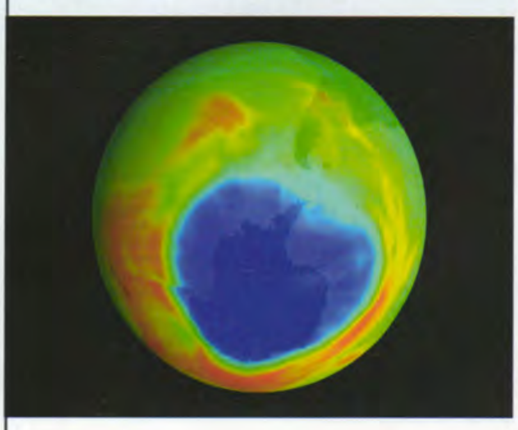
Αυξάνει η τρύπα του όζοντος

Αυτή η τρύπα του όζοντος, τελικά, μας αγαπάει φαίνεται τόσο πολύ, ώστε δεν αποφασίζει να μας εγκαταλείψει με τίποτα! Σύμφωνα μάλιστα με τους φασματογράφους της NASA, τον Σεπτέμβριο του 2000 κατέρριψε νέο ρεκόρ όλων των εποχών, φτάνοντας σε εμβαδόν τα 28,3 εκατομμύρια τετραγωνικά χιλιόμετρα - το προηγούμενο ρεκόρ της είχε σημειωθεί στις 19 Σεπτεμβρίου 1998, όταν καταλάμβανε “μόλις” 27,2 εκατομμύρια τετραγωνικά χιλιόμετρα!

Προς το παρόν, η συγκέντρωση των επιβλαβών για το όζον αερίων στη στρατόσφαιρα της Γης, συνέπεια της αλόγιστης χρήσης τους στα τέλη του 20ού αιώνα, βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα.

Για να κάνετε τις συγκρίσεις σας, μιλάμε για μια επιφάνεια τριπλάσια από τις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής - και το πιο ανησυχητικό είναι πως συνήθως οι υψηλότερες μετρήσεις της τρύπας του όζοντος λαμβάνουν χώρα στα τέλη Σεπτεμβρίου/αρχές Οκτωβρίου εκάστου έτους, γεγονός που σημαίνει πως ακόμη δεν έχουμε αγγίξει το φετινό peek.

Ισως να φαίνεται περίεργο το γεγονός της αύξησης, αφού τα τελευταία χρόνια έχουν εφαρμοστεί αρκετές διεθνείς συμφωνίες για τον περιορισμό στη χρήση των ουσιών που έχουν ως αποτέλεσμα τη μείωση του προστατευτικού όζοντος, ωστόσο, όπως εξηγούν οι επιστήμονες, θα περάσουν αρκετές ακόμα δεκαετίες μέχρι τα μέτρα αυτά να φέρουν αποτέλεσμα. Προς το παρόν, η συγκέντρωση των επιβλαβών για το όζον αερίων στη στρατόσφαιρα της Γης, συνέπεια της αλόγιστης χρήσης τους στα τέλη του 20ού αιώνα, βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα και δεν έχει αρχίσει να εμφανίζει φθίνουσες τάσεις...



Παράξενη επικοινωνία

Καθώς ζούμε στην εποχή της επικοινωνίας, καμιά εξέλιξη στον συγκεκριμένο τομέα δεν θα μας φαινόταν ιδιαίτερα αξιοπερίεργη. Πώς θα αντιδρούσατε, όμως, αν σας λέγαμε πως μερίδιο στην επικοινωνία ζητούν και κάποια γνωστά και συμπαθή θηλαστικά, τα οποία φαινομενικά δεν έχουν καμιά απολύτως σχέση μεταξύ τους;

Είναι πολύ πιθανό οι γορίλλες και τα δελφίνια να καταφέρουν να επικοινωνήσουν και μεταξύ τους, όπως κάνει -και μάλιστα πολύ καλά- κάθε είδος ξεχωριστά με τον άνθρωπο.

Σύμφωνα, λοιπόν, με τους επιστήμονες του Ινστιτούτου Δελφινιών της Χαβάη και του Ιδρύματος Γοριλλών στην Καλιφόρνια, είναι πολύ πιθανό οι γορίλλες και τα δελφίνια να καταφέρουν να επικοινωνήσουν και μεταξύ τους, όπως κάνει -και μάλιστα πολύ καλά- κάθε είδος ξεχωριστά με τον άνθρωπο. Βέβαια, επειδή τα δύο είδη ζουν σε τελείως διαφορετικά περιβάλλοντα, θεωρείται αρκετά αμφίβολο η επικοινωνία αυτή να γίνει πρόσωπο με πρόσωπο. Για το λόγο αυτόν χρησιμοποιούνται αρχικά βίντεο με εκπροσώπους του ενός είδους, τα οποία προβάλλονται σε εκπροσώπους του άλλου και αντίστροφα, τεχνική που είχε σημειώσει επιτυχία στο παρελθόν όταν στα βίντεο αυτά εμφανίζονταν άνθρωποι. Αν και μέχρι στιγμής έχουμε μάθει αρκετά για τους τρόπους επικοινωνίας που χρησιμοποιούν διάφορα είδη ζώων, σίγουρα υπάρχουν πολλά περισσότερα που δεν γνωρίζουμε και οι εκπλήξεις δεν θα πρέπει να αποκλειστούν - το αντίθετο μάλιστα...



100 αποστολές στο διάστημα

Επέτειο έχουν αυτό τον καιρό τα διαστημικά λεωφορεία της NASA, μια και η πλέον πρόσφατη αποστολή τους ήταν η εκατοστή στη σειρά! Την τιμή είχε το Discovery που, αν όλα πήγαν καλά, κάτι που δεν είναι γνωστό τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, στις 5 Οκτωβρίου ξεκίνησε τη δεκαήμερη αποστολή STS-92. Προορισμός της είναι ο Διεθνής Διαστημικός Σταθμός, στον οποίο θα προσθέσει δύο βασικά υποσυστήματα, ενώ επίσης θα εκτελέσει εργασίες συντήρησης με τέσσερις συνολικά διαστημικούς περιπάτους. Η επιστροφή του Discovery στη Γη είναι προγραμματισμένη για τις 16 Οκτωβρίου, ενώ με την πτήση αυτή το συγκεκριμένο διαστημικό λεωφορείο θα κατέχει τον τίτλο του πιο "πολυταξιδεμένου", με συνολικά 28 αποστολές, αφήνοντας δεύτερο το Columbia με 26, τρίτο το Atlantis με 22 και... τελευταίο και καταϊδρωμένο το Endeavour με μόλις 14 (είναι όμως το νεότερο σε ηλικία, αφού πραγματοποίησε το παρθενικό ταξίδι του μόλις το 1992 ως αντικαταστάτης του αδικοχαμένου Challenger).

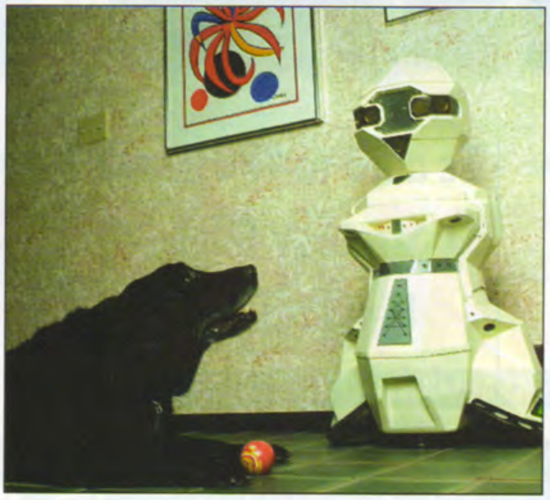
Η πρώτη πτήση διαστημικού λεωφορείου έγινε στις 12 Απριλίου 1981 με τυχερό πρωτοπόρο το Columbia.

Η πρώτη πτήση διαστημικού λεωφορείου έγινε στις 12 Απριλίου 1981 με τυχερό πρωτοπόρο το Columbia. Ηδη η NASA ετοιμάζει τον αντικαταστάτη των σημερινών διαστημικών λεωφορείων, ένα υπερσύγχρονο όχημα με κωδική ονομασία X-33, που όμως θα αργήσει ακόμα αρκετά να κατασκευαστεί - άλλωστε τα ήδη υπάρχοντα λεωφορεία βρίσκονται μόλις στο πρώτο τέταρτο της προβλεπόμενης διάρκειας ζωής τους, αφού καθένα από αυτά έχει σχεδιαστεί για τουλάχιστον 100 αποστολές. Εμείς, πάντως, δεν τους ευχόμαστε να τα... εκατοστίσουν, αφού το σύγχρονο δεν μπορεί παρά να είναι και καλύτερο!



Νέο κατοικίδιο... ρομπότ!

Ναι, καλά διαβάσατε. Διότι, εντάξει, δεν λέω, καλές και άγιες οι γάτες και τα σκυλιά, αλλά έχουν και τα προβλήματά τους. Λερώνουν, αρρωσταίνουν, θέλουν το φαγητό τους, τη βόλτα τους και πάει λέγοντας. Η Sony Corporation, διαθέτοντας ήδη στο δυναμικό της τον Aibo, ένα σκυλάκι-ρομπότ, ανακοίνωσε πως μέχρι το τέλος του χρόνου θα έχει βγάλει στην αγορά έναν νέο μηχανικό σύντροφό του!



Περισσότερες λεπτομέρειες δεν έχουν γίνει ακόμα γνωστές, κάτι που θα συμβεί τις αμέσως επόμενες ημέρες, ωστόσο όλα δείχνουν πως το νέο κατοικίδιο-ρομπότ θα σημειώσει μεγάλη επιτυχία, αν κρίνει κανείς από τη ζήτηση του Aibo, που έφτασε αισίως τα 45.000 κομμάτια, καθένα από τα οποία είχε κόστος λιανικής γύρω στα 2.500 δολάρια!

Η Sony Corporation, διαθέτοντας ήδη στο δυναμικό της τον Aibo, ένα σκυλάκι-ρομπότ, ανακοίνωσε πως μέχρι το τέλος του χρόνου θα έχει βγάλει στην αγορά έναν νέο μηχανικό σύντροφό του!

Ο Aibo έχει μήκος 27 εκατοστά, μπορεί να κάνει βόλτες, να κυνηγήσει μια μπάλα και να κουνήσει την ουρά του, ενώ η μαζική παραγωγή του ξεκίνησε τον Ιούνιο του 1999. Αυτή τη φορά η Sony διάλεξε τη χριστουγεννιάτικη αγορά, κάτι που σημαίνει ότι αποβλέπει σε ακόμα περισσότερες πωλήσεις. Για να δούμε, το καινούριο μοντέλο θα έχει τη δυνατότητα να φέρνει και το "PC Master" από το περίπτερο στον κύριό του;



Τάφος των Μάγιας στην Ονδούρα

Ένας πολύ σημαντικός τάφος των Μάγιας ανακαλύφθηκε πρόσφατα σε ανασκαφές στην αρχαία πόλη Copan στην Ονδούρα, πολύ κοντά στα σύνορα με τη Γουατεμάλα. Ο τάφος πιστεύεται ότι ανήκει σε έναν τοπικό κυβερνήτη που έζησε γύρω στον 6ο αιώνα, όπως δήλωσε στο πρακτορείο Reuters ο Ιάπωνας αρχαιολόγος Seichi Nakamura. Πρόκειται για μία από τις σημαντικότερες ανακαλύψεις που έλαβαν χώρα τα τελευταία 10 χρόνια στην Κεντρική Αμερική, ενώ ήδη έχουν βρεθεί στον τάφο ένα κρανίο,



Ένας πολύ σημαντικός τάφος των Μάγιας ανακαλύφθηκε πρόσφατα σε ανασκαφές στην αρχαία πόλη Copan στην Ονδούρα, πολύ κοντά στα σύνορα με τη Γουατεμάλα.

οστά και διάφορα ενδιαφέροντα αντικείμενα. Οι ανασκαφές, πάντως, συνεχίζονται και οι αρχαιολόγοι πιστεύουν πως στον τάφο θα βρεθούν τα οστά και δεύτερου πτώματος, ενώ οι ανθρωπολόγοι που συμμετέχουν στην αποστολή έχουν ήδη ξεκινήσει την εξέταση των οστών που βρέθηκαν, τα οποία, σε συνδυασμό με τα υπόλοιπα ευρήματα, αναμένεται να ρίξουν φως σε αρκετά σκοτεινά σημεία της ιστορίας του πολιτισμού των Μάγιας. Μια που το 'φερε η κουβέντα, πόσοι από εσάς πηγαίνετε, άραγε, στα δικά μας μουσεία για να θαυμάσετε τους ελληνικούς αρχαιολογικούς θησαυρούς, που είναι ουκ ολίγοι; Τουλάχιστον, βρε παιδιά, επισκεφθείτε τους on-line (μια καλή διεύθυνση για να ξεκινήσετε την περιήγησή σας είναι η http://www.CULTURE.GR/2/21/toc/museums_gr.html) και είμαι σίγουρος πως σύντομα θα θελήσετε να δείτε όλα αυτά τα θαυμαστά και από κοντά!


PLAY 'TILL
Σε αυτό το "PC Games" θα βρείτε:
Strategy Guides
Hints'n'Tips
Λύσεις και Χάρτες από αγαπημένα σας παιχνίδια
Diablo II
Messiah
Final Fantasy VIII
The 4th Coming
Vampire: The Masquerade
Age of Empires
Heavy Metal FAKK2
...και πολλά ακόμα TOP GAMES!
Σε συνεργασία με το περιοδικό
PCmaster
CD-ROM


YOU DROP!
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΤΟΝ ΟΚΤΩΒΡΙΟ
PC GAMES
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 ΔΡΧ. ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ 2000
RETRO SECTION ΜΕ ΛΥΣΕΙΣ ΠΑΛΙΩΝ ΑΞΕΧΑΣΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ!
η... ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ των GAMES!
ΧΡΥΣΟ ΜΕΤΑΛΛΙΟ GAMING
ΛΥΣΕΙΣ-GUIDES ΓΙΑ ΤΑ:
HEAVY METAL F.A.K.K.²
ICEWIND DALE
DIABLO 2
MESSIAH
DEVIL INSIDE
THE 4th COMING
QUAKE 3 ARENA
AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS
COMMAND & CONQUER: FIRESTORM
VAMPIRE: THE MASQUERADE
FINAL FANTASY 8
ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ:
ICEWIND DALE
EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK
MIGHT & MAGIC 8
THE 4th COMING
...ΚΑΙ ΔΕΚΑΔΕΣ HINTS & TIPS!
Ο ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΣΥΝΤΡΟΦΟΣ ΚΑΘΕ GAMER!
Και όποιος προλάβει!

MAINBOARDS

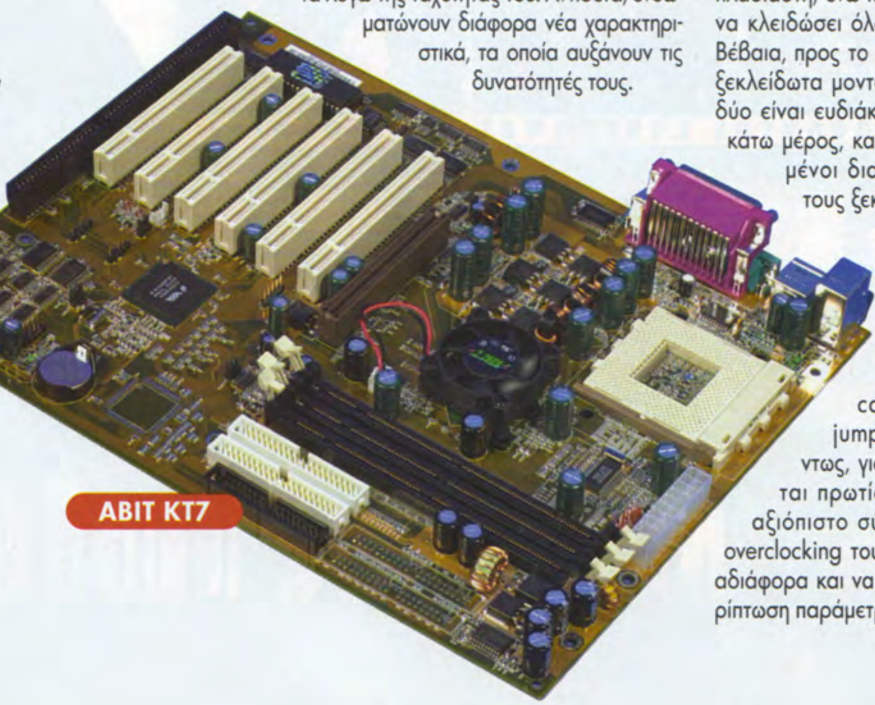
Με VIA KT133 Chipset

Για Socket-A Επεξεργαστές

Μέχρι πριν από μερικούς μήνες η αγορά των mainboards χαρακτηριζόταν από ομοιογένεια στα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και στις επιδόσεις. Τον τελευταίο καιρό, ωστόσο, η παρουσίαση των επεξεργαστών Athlon και Duron της AMD γέννησε ανάγκες για νέα chipsets και νέα mainboards. Καθώς η AMD δεν θέλησε να αναλώσει χρόνο για σχεδιασμό chipsets, το ρόλο του σωτήρα έπαιξε η VIA, παρουσιάζοντας το KT133 chipset, το οποίο χρησιμοποιείται από όλα τα socket-A mainboards.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Είναι πολλοί αυτοί που ισχυρίζονται ότι τα mainboards που βασίζονται σε κοινό chipset είναι όλα ίδια. Οπως όμως η γνωστή ατάκα του διαφημιστικού σποτ ισχυρίζεται ότι όλα τα αλάτια δεν είναι ίδια, τούτο ισχύει πολύ περισσότερο για τα mainboards. Μπορεί mainboards βασισμένα στο ίδιο chipset να εμφανίζονται ίδια ως προς τα βασικά χαρακτηριστικά τους αλλά και τις επιδόσεις, ωστόσο οι διαφορές μιας ποιοτικής και ακριβότερης υλοποίησης από μία πρόχειρη και σαφώς φθηνότερη είναι τεράστιες. Με απλά λόγια, στο χώρο των mainboards -ακόμα και αυτών με ίδιο chipset- υπάρχουν διαφορές ως προς την ποιότητα της σχεδίασης και τις διαδικασίες ελέγχου της παραγωγής. Στη συνέχεια θα δούμε μερικά από τα mainboards για AMD επεξεργαστές που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και βασίζονται στο VIA KT133 chipset. Ως αποτέλεσμα, διαθέτουν παραπλήσιες επιδόσεις και έτσι δύσκολα ο χρήστης θα μπορέσει να επιλέξει κάποιο από αυτά λόγω της ταχύτητάς του. Αντίθετα, ενσωματώνουν διάφορα νέα χαρακτηριστικά, τα οποία αυξάνουν τις δυνατότητές τους.



ABIT KT7

OVERCLOCKING

Το overclocking είναι ένα θέμα που σχετίζεται άμεσα με τρία πράγματα: τον επεξεργαστή, την κύρια μνήμη και το mainboard. Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, πρέπει να τονίσουμε ότι παρά τα όσα διάφοροι ισχυρίζονται, το overclocking δεν πρέπει να θεωρείται κριτήριο για την ποιότητα του mainboard, αλλά να αποτελεί ένα επιπλέον πλεονέκτημα έναντι άλλων. Το overclocking στους επεξεργαστές της AMD είναι μία αρκετά δύσκολη υπόθεση.

Τούτο διότι το EV6 bus που χρησιμοποιούν οι επεξεργαστές είναι αρκετά ευαίσθητο, με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή η ρύθμιση του FSB σε μεγάλες συχνότητες. Αντίθετα όμως με την Intel, η AMD διαθέτει επεξεργαστές των οποίων ο πολλαπλασιαστής είναι ξεκλείδωτος, με αποτέλεσμα να είναι δυνατή η αλλαγή του και έτσι να επιτυγχάνεται πολύ εύκολα overclocking. Δυστυχώς, δεν υποστηρίζουν όλα τα mainboards αλλαγή του πολλαπλασιαστή, ενώ πρόσφατα η AMD αποφάσισε να κλειδώσει όλους τους επεξεργαστές της. Βέβαια, προς το παρόν, κυκλοφορούν κάποια ξεκλείδωτα μοντέλα. Η διαφορά μεταξύ των δύο είναι ευδιάκριτη, αν κάποιος ελέγξει το κάτω μέρος, καθώς αυτοί που είναι κλειδωμένοι διαθέτουν λιγότερα pins από τους ξεκλείδωτους. Στις νεότερες τάσεις ανήκει η δυνατότητα ρυθμίσεων μέσω software, είτε BIOS είτε σε περιβάλλον Windows, γεγονός που απαλλάσσει το χρήστη από το άνοιγμα του case και την πρόσβαση σε jumpers και άλλα συναφή. Πάντως, για το χρήστη που ενδιαφέρεται πρωτίστως για ένα σταθερό και αξιόπιστο σύστημα, τα χαρακτηριστικά overclocking του mainboard πρέπει να είναι αδιάφορα και να μην αποτελούν σε καμιά περίπτωση παράμετρο επιλογής.

ABIT KT7

Η Abit είναι μία πασίγνωστη εταιρεία, ειδικά στους power users, καθώς τα μοντέλα της ανέκαθεν ήταν ίσως τα καλύτερα για overclocking. Αν και τον τελευταίο καιρό η εταιρεία έχει αρχίσει να χάνει τον τίτλο αυτό, με το συγκεκριμένο μοντέλο τον ξανακερδίζει παμψηφεί. Το Abit KT7 πρόκειται για μία κορυφαία λύση για όσους αναζητούν ένα mainboard για τους καινούριους επεξεργαστές της AMD. Οπως όλα τα μοντέλα που είχαμε στα χέρια μας, έτσι και αυτό είναι βασισμένο στο KT133 chipset της VIA. Ακολουθεί τυπική ATX διάταξη και δεν καταλαμβάνει υπερβολικό χώρο στο case. Διαθέτει 6 PCI, 1 AGP 4x και 1 ISA θύρες, ενώ επίσης είναι εφοδιασμένο με 3 DIMM slots για την επέκταση της μνήμης. Η μέγιστη μνήμη που μπορεί να υποστηρίξει είναι 1,5GB, το οποίο είναι και το όριο όλων των αντίστοιχων μοντέλων. Εντύπωση κάνει το γεγονός ότι το ίδιο το chipset KT133 είναι εφοδιασμένο τόσο με ψύκτρα όσο και με ανεμιστήρα, γεγονός που ρίχνει ακόμα περισσότερο τη θερμοκρασία και βοηθάει στη συνολική σταθερότητα του συστήματος. Κάτι τέτοιο δεν έχουμε συναντήσει ποτέ ξανά σε καμία υλοποίηση.

Βασικό πλεονέκτημα του KT7 έναντι των υπόλοιπων ανταγωνιστών του είναι το γεγονός ότι υποστηρίζει την αλλαγή του πολλαπλασιαστή στους ξεκλείδωτους Duron και Thunderbird επεξεργαστές. Η δυνατότητα αυτή είναι απαραίτητη για να μπορέσει κάποιος να πετύχει ικανοποιητικό overclocking. Ετσι, ο χρήστης μπορεί πολύ εύκολα και χωρίς να αλλάξει το FSB να αυξήσει τη συχνότητα λειτουργίας των συγκεκριμένων επεξεργαστών. Το BIOS του είναι πλήρες και χρησιμοποιείται για την αλλαγή του FSB και του πολλαπλασιαστή μέσα από το Soft Menu III.

Πρόκειται για το μοναδικό mainboard που επιτρέπει πλήρες overclocking μέσα από το BIOS. Σε γενικές γραμμές πρόκειται αναμφισβήτητα για ένα από τα καλύτερα mainboards για τους επεξεργαστές της AMD. Το κόστος του, 60.500 δρχ. (+ΦΠΑ), δεν είναι ιδιαίτερα υψηλό και έτσι είναι προσιτό στους περισσότερους χρήστες.

ABIT KT7

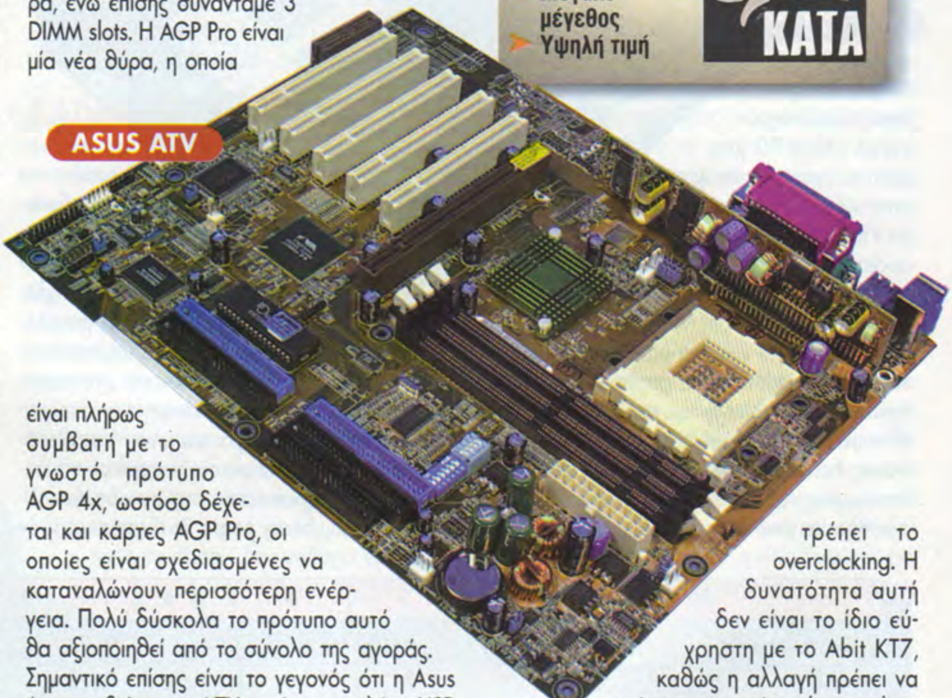
ΥΠΕΡ
- Overclocking
- Ικανοποιητική τιμή

ΚΑΤΑ
- Λιτά χαρακτηριστικά

ASUS A7V

Ακόμα μία μεγάλη και γνωστή εταιρεία, η ASUS, έχει να προτείνει το δικό της μοντέλο στον υποψήφιο αγοραστή. Με το συγκεκριμένο μοντέλο η εταιρεία διαθέτει μία πλήρη λύση για κάθε χρήστη που θέλει να συνοδέψει το νέο επεξεργαστή του. Το παρόν μοντέλο ξεχωρίζει με την πρώτη ματιά από τα υπόλοιπα, λόγω του μεγέθους του, καθώς είναι αρκετά πιο μεγάλο και καταλαμβάνει μεγαλύτερη επιφάνεια στο case από τα υπόλοιπα μοντέλα. Χαρακτηριστικό είναι ότι πέρα από την πλακέτα που έχουν όλα τα mainboards, αυτό διαθέτει τοποθετημένη κάθετα και κοντά στο πίσω μέρος του μια δεύτερη πλακέτα σε μορφή κάρτας. Προφανώς η εταιρεία δεν μπόρεσε να χωρέσει όλα όσα ήθελε πάνω στην πλακέτα του mainboard και γι' αυτό κατέφυγε στην τεχνική αυτή.

Τα χαρακτηριστικά που διαθέτει όμως το mainboard δικαιολογούν το μεγάλο μέγεθός του. Χρησιμοποιεί το KT133 chipset και διαθέτει 5 PCI, 1 AGP Pro και 1 AMR θύρα, ενώ επίσης συναντάμε 3 DIMM slots. Η AGP Pro είναι μία νέα θύρα, η οποία



είναι πλήρως συμβατή με το γνωστό πρότυπο AGP 4x, ωστόσο δέχεται και κάρτες AGP Pro, οι οποίες είναι σχεδιασμένες να καταναλώνουν περισσότερη ενέργεια. Πολύ δύσκολα το πρότυπο αυτό θα αξιοποιηθεί από το σύνολο της αγοράς. Σημαντικό επίσης είναι το γεγονός ότι η Asus έχει εφοδιάσει το A7V με έναν επιπλέον USB controller, δίνοντας τη δυνατότητα στο χρήστη να έχει έως 7 θύρες. Δυστυχώς, όμως, το καλώδιο που συνοδεύει το mainboard για να αξιοποιήσει τον δεύτερο ελεγκτή διαθέτει 3 εξόδους και έτσι μπορούν να χρησιμοποιηθούν συνολικά 5. Ακόμα ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του Asus A7V είναι ο δεύτερος IDE ελεγκτής που διαθέτει. Η τακτική αυτή ακολουθείται από όλο και περισσότερους κατασκευαστές. Πρόκειται για μια υλοποίηση της Promise, η οποία προσφέρει συμβατότητα με το πρότυπο Ultra ATA 100, ενώ αυξάνει σε 8 συνολικά τις IDE συσκευές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Επίσης, δίνει τη δυνατότητα για RAID λειτουργία σε IDE δίσκους, γεγονός αξιοσημείωτο και αρκετά χρήσιμο για πολλούς χρήστες. Τα επίπεδα RAID που υποστηρίζει το mainboard είναι 0,1 και 4 (stripping/mirroring). Η τεχνολογία αυτή φυσικά διαφέρει από τα "παραδοσιακά" RAID πρότυπα, ωστόσο πρέπει να δούμε στην πράξη αν έχει να προσφέρει κάτι ή όχι σε επίπεδο ασφάλειας και επιδόσεων για τον απλό οικιακό χρήστη. Τέλος, δεν πρέπει να ξεχάσουμε ότι το A7V έχει τη δυνατότητα για αλλαγή του πολλαπλασιαστή του επεξεργαστή, γεγονός που επιτρέπει το overclocking. Η δυνατότητα αυτή δεν είναι το ίδιο εύχρηστη με το Abit KT7, καθώς η αλλαγή πρέπει να γίνει με τη χρήση dip-switches, γεγονός που θα δυσκολέψει πολλούς άπειρους χρήστες.

ASUS A7V

ΥΠΕΡ
- Overclocking
- Ultra ATA 100
- 5 USB
- AGP Pro

ΚΑΤΑ
- Dip-switches
- Μεγάλο μέγεθος
- Υψηλή τιμή

Σε γενικές γραμμές, όμως, η Asus έχει κατασκευάσει ένα πολύ καλό mainboard, το οποίο αξίζει την προσοχή σας. Κοστίζει λίγο περισσότερο από την πρόταση της Abit (67.500 δρχ. +ΦΠΑ), αλλά διαθέτει αρκετά επιπλέον χαρακτηριστικά.

MSI K7T PRO

Το εν λόγω mainboard είναι ένα από τα πρώτα που κυκλοφόρησαν στην αγορά αξιοποιώντας το KT133 chipset της VIA. Χάρη στο chipset προσφέρεται υποστήριξη για AGP 4x

και Ultra ATA 66, ενώ υπάρχουν 3 θέσεις για μνήμες. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν SDRAM και VC DRAM μνήμες, με μέγιστη ποσότητα το 1,5GB. Οι θύρες επέκτασης συμπεριλαμβάνουν 6 PCI και 1 AMR, ενώ επίσης προσφέρεται υποστήριξη για 2+2 USB θύρες. Επίσης, το mainboard διαθέτει ενσωματωμένο AC97 codec για την παραγωγή ήχου, χωρίς να χρησιμοποιείται επιπλέον chipset. Σε γενικές γραμμές η σχεδίαση του K7T Pro είναι τυπική για τα σημερινά δεδομένα, με μόνη ίσως διαφοροποίηση το γεγονός ότι το North Bridge είναι τοποθετημένο με κλίση 90 μοιρών σε σχέση με το πώς είναι συνήθως εγκατεστημένο. Πάνω σε αυτό συναντάμε τοποθετημένη μία ψύκτρα, κάτι που έχει αρχίσει να γίνεται συνήθεια σε πολλούς κατασκευαστές.

Το mainboard είναι το μοναδικό μεταξύ αυτών που είχαμε στα χέρια μας που δεν διαθέτει ικανότητα για αλλαγή του πολλαπλασιαστή. Η έλλειψη αυτή είναι αρκετά σημαντική, αλλά για όσους δεν θέλουν να αυξήσουν τη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή τους δεν υπάρχει πρόβλημα, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι εξακολουθεί να διαθέτει δυνατότητα αλλαγής του FSB, έστω και αν δεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν FSBs μεγαλύτερα από 110MHz. Το μειονέκτημα αυτό δεν οφείλεται στο mainboard, αλλά στην αρχιτεκτονική που ακολουθεί. Βασικό πλεονέκτημά του είναι η σταθερότητα που προσφέρει σε συνδυασμό με τα επιπλέον χαρακτηριστικά που το συνοδεύουν (D-Led, e-Flash, Fuzzy Logic 2). Ετσι, το παρόν mainboard καθίσταται ικανοποιητική λύση για όσους αναζητούν μια νέα πλατφόρμα, βασισμένη σε Athlon επεξεργαστή. Καθώς μάλιστα η τιμή του είναι κατά πολύ χαμηλότερη από τις υπόλοιπες υλοποιήσεις, προτείνεται ανεπιφύλακτα. Η τιμή διάθεσής του είναι 51.500 δρχ. (+ΦΠΑ).

MSI K7T PRO

ΥΠΕΡ
- Επιπλέον χαρακτηριστικά
- Χαμηλή τιμή

ΚΑΤΑ
- Ελλειψη αλλαγής του πολλαπλασιαστή



MSI K7T PRO

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Τα ανωτέρω mainboards δοκιμάστηκαν εξονυχιστικά, τόσο για να δούμε την απόδοσή τους όσο και για να εξασφαλίσουμε τη σταθερότητά τους. Οι μετρήσεις που κάναμε έδειξαν ότι η απόδοσή τους είναι παραπλήσια και έτσι ο χρήστης θα επιλέξει το μοντέλο που αναζητά με βάση τα χρήματα που θέλει να ξοδέψει και τα χαρακτηριστικά που επιθυμεί. Το σύστημα δοκιμής αποτελείται από μία GeForce 256 SDRAM για κάρτα γραφικών, 128MB μνήμης σε 2 DIMM, με χρονισμό της στα 133MHz για κάθε μοντέλο, και το CAS latency ως 3, σκληρός δίσκος Maxtor χωρητικότητας 20GB σε Fat32 μορφή, συμβατός με το Ultra ATA 66 πρωτόκολλο, λειτουργικό σύστημα Windows 98 SE με εγκατεστημένα τα DirectX 7 και το 4-In-1 driver της VIA στην έκδοση 4,24.

Πρέπει να αναφέρουμε ότι, δοκιμάζοντας έναν Duron 700MHz, καταφέραμε τόσο με το ABIT KT7 όσο και με το Asus A7V να τον υπερχρονίσουμε στα 1.000MHz, ενώ σταθερότατα λειτούργησε μέχρι τα 950MHz. Το γεγονός αυτό είναι αρκετά σημαντικό και για όσους έχουν τη θέληση να καταφύγουν σε overclocking τα δύο προαναφερόμενα μοντέλα είναι τα καλύτερα.

Από την άλλη, τα επιπλέον χαρακτηριστικά που διαθέτει το MSI θα προσελκύσουν διαφορετικού είδους χρήστες. Η τελική επιλογή είναι δική σας.

PC

MAINBOARDS ΓΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ AMD

Κατασκευαστής	ABIT	ASUS	MSI
Μοντέλο	KT7	A7V	K7T Pro
Chipset	VIA KT133	VIA KT133	VIA KT133
Συμβατότητα σκληρού δίσκου	ATA-66	ATA-100	ATA-66
DIMM	3	3	3
PCI	6	5	6
AGP	1	1	1
ISA	1	-	-
USB	4	7	4
Αλλα χαρακτηριστικά	Soft Menu III	-	D-LED, e-Flash, Fuzzy Logic 2
Διάθεση	Altec	Πλαίσιο	Altec
Τηλέφωνο	8204100	3844001	8204100
Τιμή (δρχ. +ΦΠΑ)	60.500	67.500	51.500

3D Accelerators

ATI vs NVIDIA

Η αγορά των καρτών γραφικών είναι η πλέον εξελισσόμενη, με τα μοντέλα που κυκλοφορούν να είναι πολλά. Ο χρήστης δυσκολεύεται να επιλέξει, καθώς ακόμα και στην κορυφή οι επιλογές ποικίλλουν. Στη συνέχεια θα δοκιμάσουμε τρεις κάρτες γραφικών που αξίζουν της προσοχής σας, το κόστος όμως είναι αρκετά υψηλό, γι' αυτό και απευθύνονται στους φανατικούς gamers που αναζητούν το καλύτερο.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Η nVIDIA έχει αποδείξει με τις κινήσεις της τον τελευταίο ενάμιση χρόνο ότι είναι μακράν η καλύτερη εταιρεία στο χώρο. Με τη σειρά GeForce που διαθέτει, έχει καταφέρει να κατακτήσει την αγορά, ειδικά στο κομμάτι των κορυφαίων καρτών. Ωστόσο και η Ati με τη σειρά της, η οποία δεν μας είχε δείξει κάτι καλό μέχρι πρόσφατα, παρουσίασε την Ati Radeon, τη νέα κάρτα της με την οποία η εταιρεία στοχεύει την κορυφή.

RADEON 256

Ο πυρήνας της νέας κάρτας έχει την κωδική ονομασία Rage6C. Πρόκειται για σχεδίαση η οποία ξεκίνησε από την αρχή, με αποτέλεσμα να μην έχει καμία σχέση με τον γνωστό Rage 128 πυρήνα. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με όλα τα σύγχρονα χαρακτηριστικά. Ο πυρήνας κατασκευάζεται με τεχνολογία 0.18micron και διαθέτει δύο μηχανές rendering, καθεμία από τις οποίες μπορεί να επεξεργαστεί τρία textures σε έναν χτύπο ρολογιού. Πρόκειται για το πρώτο chipset που μπορεί να πραγματοποιήσει κάτι τέτοιο, καθώς μέχρι τώρα όλες οι σχεδιάσεις διαθέτουν ικανότητα για επεξεργασία δύο textures ανά χτύπο ρολογιού. Ωστόσο, προς το παρόν, δεν υπάρχει εφαρμογή που να εκμεταλλεύεται την ιδιότητα αυτή, με αποτέλεσμα το chipset να μη δείχνει πλήρως τις δυνάμεις του. Η Ati έχει εφοδιάσει το Radeon με την Charisma engine, η οποία ενσωματώνει μια σειρά από χαρακτηριστικά. Κυρίαρχο στοιχείο η υποστήριξη TnL, γεγονός που δείχνει ότι η Ati έχει σκοπό να ακολουθήσει το δρόμο που χάραξε η nVIDIA. Πέρα από τις δυνατότητες transformation, lightning και clipping, το Radeon προσφέρει επίσης υποστήριξη vertex skinning και key frame interpolation, προσπερνώντας σε επίπεδο χαρακτηριστικών ακόμα και το GeForce2 GTS της nVIDIA. Τα δύο αυτά επιπλέον χαρακτηριστικά είναι ικανά να δώσουν μεγάλη αύξηση στην απόδοση σε μελλοντικές εφαρμογές που θα τα χρησιμοποιούν. Ακόμα, συναντάμε μερικά νέα χαρακτηριστικά τα οποία θα βρουν εφαρμογή στα DirectX 8. Πρόκειται για τα 3D textures και 4 matrix vertex skinning, ενώ δεν παραλείπεται η υποστήριξη του environmental bump mapping που μέχρι τώρα συναντούσαμε στη G400 της Matrox.

Σημαντικότερη όλων των καινοτομιών που διαθέτει το Radeon είναι το HyperZ, το οποίο είναι ουσιαστικά ένας βελτιστοποιημένος αλγόριθμος για εξοικονόμηση memory bandwidth. Μέσα από μία επεξεργασία που γίνεται, η κάρτα καταφέρνει να εξοικονομήσει σημαντικό κομμάτι μνήμης, έχοντας έτσι αυξημένες επιδόσεις. Με αυτόν τον τρόπο η Ati εξαλείφει ένα πρόβλημα που μαστίζει κατά βάση τα chipsets της nVIDIA.

Δυνατότητες Βίντεο

Πέρα από τις αυξημένες δυνατότητες στην επιτάχυνση 3D γραφικών, το Radeon, όπως άλλωστε όλες οι κάρτες της Ati, χαρακτηρίζεται από τις δυνατότητες για αναπαραγωγή βίντεο που διαθέτει. Η Ati έχει διατηρήσει τις κορυφαίες δυνατότητες αναπαραγωγής DVD ταινιών που έχουμε συναντήσει σε όλα τα προηγούμενα μοντέλα. Με υποστήριξη τόσο motion compensation όσο και hardware IDCT, το Radeon αποτελεί την κορυφαία λύση για όσους θέ-



ATI RADEON

ATI RADEON

ΥΠΕΡ
- Κορυφαία αναπαρωγή DVD
- Αξιόλογες επιδόσεις
- Μεγάλη ποσότητα μνήμης (64MB)

ΚΑΤΑ
- Μέτριος driver

λουν να βλέπουν DVD ταινίες στον υπολογιστή τους. Η υποστήριξη HDTV επιτρέπει στο χρήστη να παρακολουθήσει στο monitor του ψηφιακή τηλεόραση χωρίς να αγοράσει ξεχωριστή κάρτα. Τελευταίο σημείο στο οποίο πρέπει να αναφερθούμε είναι το Rage Theater. Πρόκειται για το chipset που αναλαμβάνει να δώσει multimedia ικανότητες στην κάρτα. Αν και το μοντέλο που είχαμε στα χέρια μας δεν συνοδεύεται από Video-in/TV-out, θα υπάρξει έκδοση με αυτά τα χαρακτηριστικά χάρη στο Rage Theater.

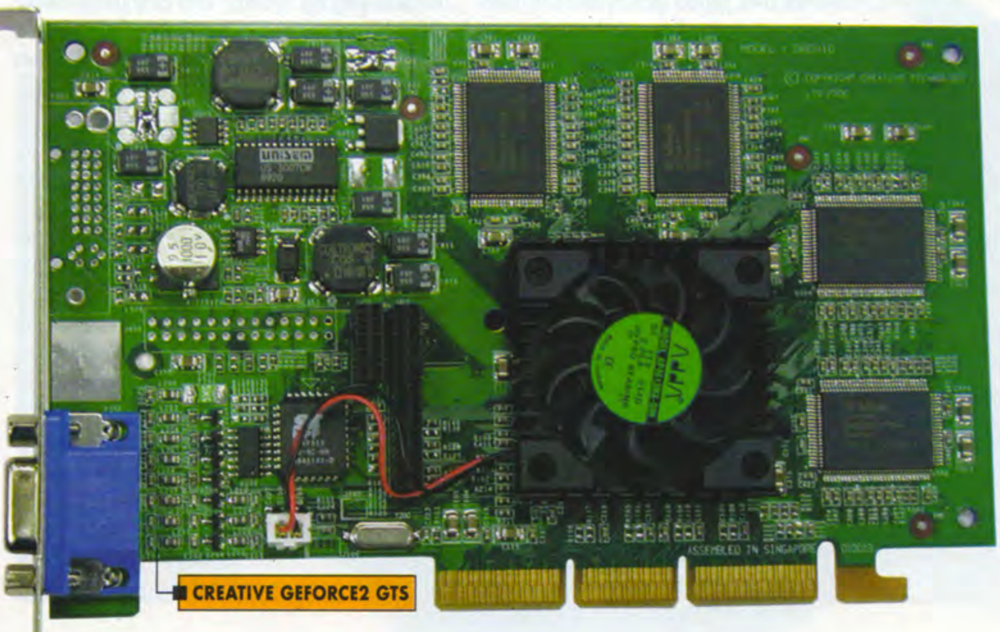
GEFORCE2 GTS

Το αντίπαλο δέος της Ati αυτήν τη στιγμή είναι η nVIDIA, η οποία διαθέτει το GeForce2 GTS. Το συγκεκριμένο chipset είναι ό,τι ταχύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά και υλοποιείται σε πολλές κάρτες, από διάφορες εταιρείες. Το νέο αυτό chipset διαθέτει πολλές καινοτομίες απέναντι στο παλαιότερο GeForce 256. Βασικότερη όλων, η ύπαρξη του Giga Texel Shader. Το GeForce 2 λαμβάνει το χαρακτηρισμό GTS ή Giga Texel Shader, καθώς το fill rate του αγγίζει τα 1,6Gtexel/sec. Η αύξηση αυτή οφείλεται σε πολλούς παράγοντες. Αρχικά λειτουργεί στα 200MHz, καθώς κατασκευάζεται με τεχνολογία 0,22 micron, ενώ υπάρχει διαφοροποίηση και στο σχεδιασμό του GeForce2 GTS. Οι μηχανές επεξεργασίας textures παραμένουν τέσσερις, ωστόσο καθεμία έχει δυνατότητα για επεξεργασία δύο textures σε έναν κύκλο ρολογιού, καταλήγοντας στα 1,6Gtexel/sec. Το pixel fill rate ανέρχεται στα 800Mpixel/sec.

Οι κάρτες που χρησιμοποιούν το νέο chipset είναι εφοδιασμένες με DDR-SGRAM μνήμη. Δεν πρόκειται να υπάρξουν κάρτες με SDRAM, καθώς το bandwidth που παρέχουν είναι χαμηλό και δεν συμπορεύεται με το υψηλό fill rate της κάρτας. Προς το παρόν, χρησιμοποιούνται 32MB DDR-SGRAM μνήμης, χρονισμένης στα 166MHz (ουσιαστικά η ταχύτητα λειτουργίας είναι 333MHz). Το συνολικό bandwidth ανέρχεται στα 5,3GB/sec, το οποίο είναι ανώτερο από το bandwidth που έχει το GeForce με DDR. Ωστόσο η αύξησή του δεν είναι αντίστοιχα ανάλογη με την αύξηση του fill rate, με αποτέλεσμα οι κάρτες που κυκλοφορούν τώρα να αντιμετωπίζουν "πρόβλημα" με το bandwidth. Οταν μέσα στο καλοκαίρι κυκλοφορήσουν μνήμες 5,5 και 5ns, η συχνότητα λειτουργίας θα αυξηθεί στα 400MHz, με αποτέλεσμα το bandwidth να καταστεί περισσότερο επαρκές.

Το chipset, πέρα από τις βελτιώσεις στον πυρήνα, διαθέτει ακόμα μία μηχανή, που δεν υπάρχει στο GeForce, καθώς προστέθηκε η nVIDIA Shading Raserizer engine η οποία αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει 7 pixel λειτουργίες σε ένα πέρασμα. Οι λειτουργίες αυτές είναι οι shadow maps, bump mapping (EMBM, Dot Product 3 και embossed), shadow volumes, volumetric explosion, elevation maps, vertex blending, waves, refraction και specular lighting, όλες ανά pixel. Το αποτέλεσμα είναι κορυφαία γραφικά. Επίσης, το GeForce2 GTS διαθέτει βελτιωμένη TnL μηχανή, καθώς είναι ικανό για επεξεργασία 25 εκατομμυρίων πολυγώνων σε ένα δευτερόλεπτο, ποσό αυξημένο κατά 66% σε σχέση με τα 15 εκατομμύρια του GeForce. Τελειώνοντας με τα νέα χαρακτηριστικά, πρέπει να επισημάνουμε ότι το νέο chipset διαθέτει ενσωματωμένο TMDS μεταφορέα, μέσω του οποίου είναι δυνατόν να γίνει απεικόνιση απευθείας σε DVI flat panel, σε ανάλυση έως 1.280x1.024, καθώς και ενσωματωμένο High Definition Video Processor (HDVP), το οποίο υποστηρίζει όλα τα ATSC πρότυπα. Οι υλοποιήσεις όπου αξιολογήσαμε το GeForce2 GTS ήταν η **Creative GeForce2** και η **Hercules 3D Prophet II GTS**.

Η Creative Labs είναι από τους παλαιότερους υποστηρικτές της nVIDIA και έχει δημιουργήσει μία δική της παράδοση στο χώρο των 3D accelerators. Το νέο δημιούργημα της εταιρείας βασίζεται στο GeForce2 GTS. Το μέγεθος της κάρτας είναι τυπικό, όπως τυπικός είναι και ο σχεδιασμός της. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με 32MB DDR-SGRAM μνήμης, κατασκευασμένης από την Infineon, η οποία λειτουργεί στα 33MHz. Ο πυρήνας του chipset είναι χρονισμένος στα 200MHz, σύμφωνα με τις προσταγές της nVIDIA. Η κάρτα υποστηρίζει πλήρως το AGP 4x με fast writes. Το chipset είναι εφοδιασμένο με το τυπικό cooler που συναντάμε και στις υπόλοιπες κάρτες της εταιρείας. Ωστόσο, στην παρούσα περίπτωση, δεν προκαλούνται προβλήματα θέρμανσης, καθώς το γεγονός ότι το GeForce2 GTS κατασκευάζεται στα 0,18micron καθιστά το chipset αρκετά ψυχρό, ακόμα και ύστερα από πολύωρη εργασία. Πάνω στην κάρτα συναντάμε μία διαφορετική, σε σχέση με ό,τι έχουμε συνηθίσει, είσοδο, στην οποία συνδέεται μία add-on κάρτα που θα διαθέτει εισόδους και εξόδους βίντεο και αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι. Η θύρα αυτή είναι σχεδιασμένη από την nVIDIA, ωστόσο δεν συναντάται σε άλλες κάρτες. Ελπίζουμε ότι η εταιρεία σύντομα θα την εκμεταλλευτεί και θα κυκλοφορήσει μία add-on κάρτα. Το πακέτο της κάρτας συμπληρώνεται από ένα CD που περιέχει τον driver, το Colorific και το Lava Player. Παιχνίδια δεν περιλαμβάνονται, προκειμένου να διατηρηθεί το κόστος χαμηλά. Πρέπει να σημειώσουμε, ειδικά για τον driver, ότι η Creative διαθέτει δύο διαφορετικούς drivers, τους FastTrax και Blaster Control. Και τα δύο αυτά πακέτα χρησιμοποιούν τον ίδιο πυρήνα, την έκδοση 5.22 των Detonator της nVIDIA. Διαφοροποιούνται ωστόσο στο περιβάλλον και τη λειτουργικότητα, με το πρώτο set από drivers να



CREATIVE GEFORCE2 GTS

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ 3D WINBENCH

Ανάλυση	Radeon - 16bit	GeForce2 GTS - 16bit	Radeon - 32bit	GeForce2 GTS - 32bit
640x480	162	206	149	179
1.024x768	93,4	148	86,6	109
1.600x1.200	47,4	76,4	44	47,9

Οι μετρήσεις έγιναν με το TnL ενεργοποιημένο.

HERCULES 3D PROPHET II GTS

ΥΠΕΡ
- Κορυφαίες επιδόσεις
- Καλή ψύξη της κάρτας

ΚΑΤΑ
- Υψηλή τιμή

απευθύνεται περισσότερο στον έμπειρο χρήστη και το δεύτερο σε ανθρώπους που αρέσκονται να λειτουργούν σε ένα όμορφο και πρακτικό περιβάλλον. Η δεύτερη κάρτα ανήκει στην Guillemot, ωστόσο πωλείται κάτω από την επωνυμία της Hercules. Η τελευταία αγοράστηκε τον περασμένο χρόνο από τη γαλλική εταιρεία, καθώς χρεοκόπησε. Η Hercules ήταν γνωστή λόγω των "περίεργων" σχεδίων που εφάρμοζε στις κάρτες της. Την εποχή του TNT2 Ultra είχε κατασκευάσει μία κάρτα που ήταν χρονισμένη στα 175/200MHz, συχνότητες κατά πολύ υψηλότερες από τα δεδομένα. Η παρούσα κάρτα έχει και αυτή να παρουσιάσει κάτι ξεχωριστό. Πρόκειται για την πρώτη κάρτα που διαθέτει ψύκτρες τοποθετημένες πάνω στις μνήμες. Κάτι τέτοιο δεν το έχουμε ξανασυναντήσει. Αρκετά ισχυρό είναι και το cooler που είναι τοποθετημένο στο chipset, κάτι που επίσης ωφελεί το overclocking.

Πέρα από τις αλλαγές που έχει υποστεί η κάρτα για να καταστεί ευκολότερο το overclocking, διαθέτει κάποια ακόμα ξεχωριστά χαρακτηριστικά. Αυτό που αμέσως παρατηρεί κάποιος είναι το μεγάλο μέγεθός της. Είναι σχεδόν 7cm πιο μακριά από την κάρτα της Creative Labs, διαφορά που οφείλεται στο διαφορετικό σχεδιασμό, που ανήκει αποκλειστικά στη Hercules. Τελειώνοντας με τις διαφοροποιήσεις της κάρτας σε σχέση με το μοντέλο της Creative Labs, πρέπει να αναφέρουμε την ύπαρξη TV-out θύρας, η οποία χρησιμοποιεί το συνηθισμένο chipset Bt869 της Conexant. Ο driver που χρησιμοποιεί η κάρτα δεν προσφέρει κάτι το ξεχωριστό και είναι ακριβώς ίδιος με τον γενικό driver της nVIDIA.

ΔΟΚΙΜΕΣ

Η Ati Radeon που είχαμε στα χέρια μας είναι ένα pre-production demo unit, εφοδιασμένο με 64MB DDR μνήμης. Η διαφορά από το τελικό προϊόν έγκειται στην ταχύτητα λειτουργίας μνήμης και πυρήνα, η οποία είναι 166MHz και για τα δύο. Καθώς η μνήμη είναι DDR, ουσιαστικά λειτουργεί στα 333MHz. Για τις ανάγκες των μετρήσεων ρυθμίσαμε τον driver της κάρτας στην καλύτερη ποιότητα. Απενεργοποιήθηκαν κάποιες λειτουργίες, όπως η μετατροπή των 32bit texture σε 16bit και η χρήση 16bit Z-buffer σε 32bit περιβάλλον, καθώς δεν θα ήταν αντικειμενική η σύγκριση. Οι προαναφερόμενες δύο επιλογές είναι οι γνωστές μέθοδοι που ακολουθεί η Ati για την αύξηση των επιδόσεων, ωστόσο έχουν αντίκτυπο στην ποιότητα. Καθώς αναφερθήκαμε στον driver, πρέπει να σημειώσουμε ότι το περιβάλλον εργασίας είναι ίδιο με αυτό που συναντάμε και σε παλαιότερες κάρτες της εταιρείας. Για τις κάρτες με το GeForce2 GTS χρησιμοποιήσαμε το τελευταίο set driver της nVIDIA, τους Detonator 6.18, οι οποίοι αυξάνουν σημαντικά τις επιδόσεις της κάρτας. Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν είναι το Quake III και το 3D Winbench 2000.

Από τα διαγράμματα είναι φανερό ότι το Ati Radeon τα καταφέρνει πολύ καλά, χωρίς όμως να είναι ικανό να κερδίσει το GeForce2. Αξιοσημείωτη είναι η απόδοση σε 32bit χρώμα, όπου τα καταφέρνει περίφημα και παίρνει άριστα, έχοντας μηδαμινές απώλειες. Αυτή η μικρή διαφορά σε 16bit και 32bit χρώμα δείχνει την ανωριμότητα του driver, καθώς η απόδοση σε 16bit είναι μάλλον κάτω του μετρίου. Ρυθμίζοντας την κάρτα στη συχνότητα λειτουργίας στην οποία θα κυκλοφορήσει (183/183 MHz) υπάρχει μία μικρή αύξηση στην απόδοση, ωστόσο η διαφορά είναι αμελητέα. Η Radeon τα καταφέρνει περίφημα όταν ενεργοποιείται το FSAA. Σε 32bit χρώμα ξεπερνάει το GeForce2 και αυτό αναδεικνύει την ισχύ του HyperZ. Το FSAA χρειάζεται υψηλό memory bandwidth και μέσω του HyperZ το Radeon ξεπερνά τη λύση της nVIDIA. PC

CREATIVE GEFORCE2 GTS

ΥΠΕΡ
- Κορυφαίες επιδόσεις
- Αριστος driver
- Ικανοποιητική τιμή

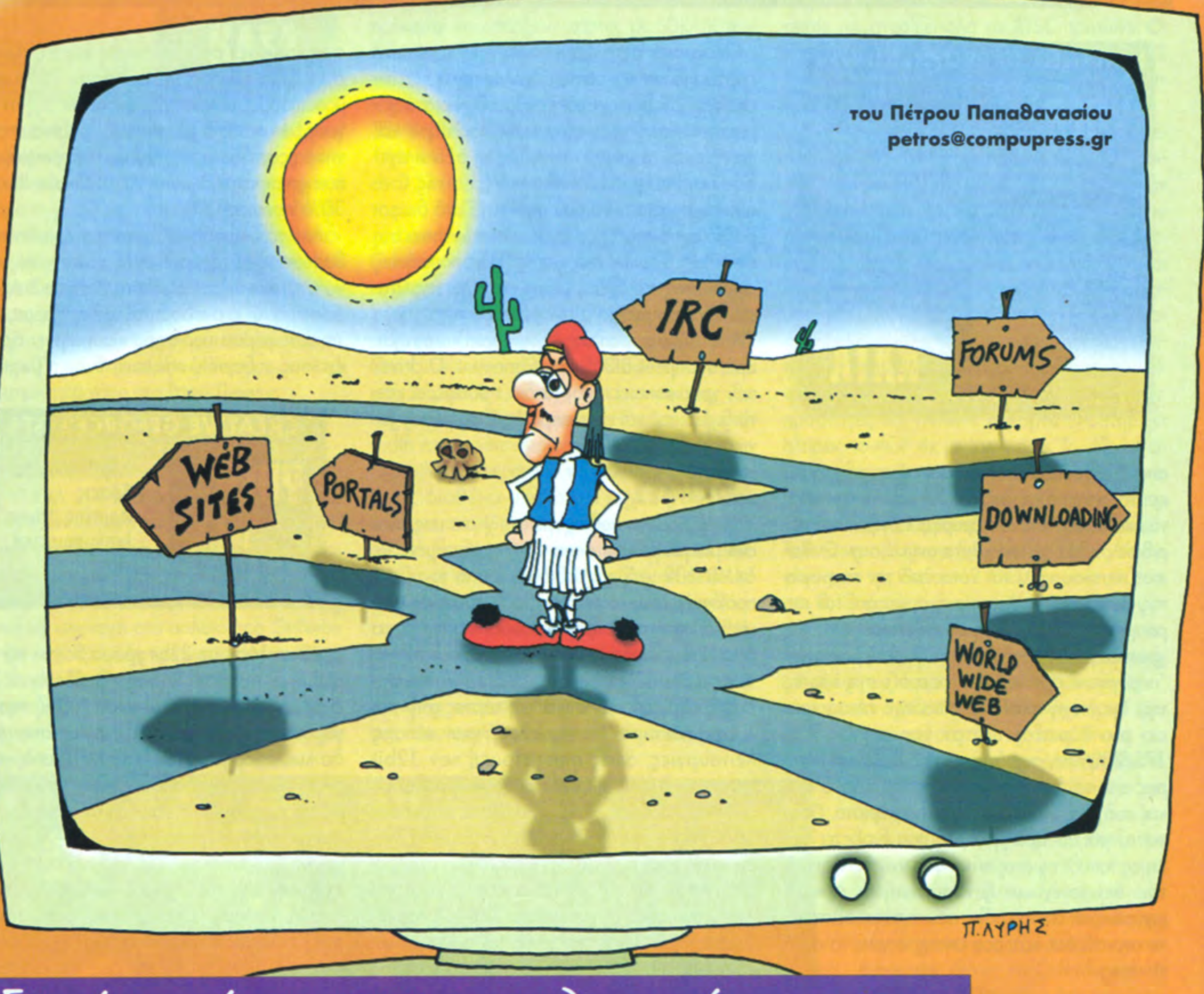
ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ QUAKE 3

Ανάλυση	Radeon- Normal	GeForce2 GTS - Normal	Radeon - High	GeForce2 GTS - High
640x480	102,6	110,6	102,0	110,1
1.024x1.024	67,6	104,5	63,1	89,3
1.600x1.200	31,0	57,7	29,9	36,0

Οι μετρήσεις έγιναν με το Vsync απενεργοποιημένο. Οι αριθμοί αντιπροσωπεύουν FPS.

Η... δικτυωμένη Ελλάδα

ΜΕΡΟΣ Α'



του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Οδηγός χρήσης για... απελπισμένους

Το "PC Master" έχει ξεκινήσει μία σημαντική προσπάθεια διερεύνησης της ελληνικής πραγματικότητας του Internet, εδώ και ένα εξάμηνο περίπου. Αρχίζοντας από τους ελληνικούς Internet providers προχωρήσαμε στην παρουσίαση των ηλεκτρονικών καταστημάτων και τώρα θα ασχοληθούμε με το ελληνικό domain αυτό καθ' εαυτό, διασαφηνίζοντας κάπως το ομιχλώδες τοπίο ενός δικτυακού κόσμου σχετικά νέου στην ελληνική πραγματικότητα, αλλά με έντονα αυξητικές τάσεις και ως προς τον αριθμό των χρηστών και ως προς τους επαγγελματίες που ασχολούνται με το Internet.

Ο αριθμός των διευθύνσεων του ελληνικού domain είναι απροσδιόριστος, καθώς αυξάνεται καθημερινά όχι μόνο από τους νέους επαγγελματίες και τις εταιρείες που αποκτούν και "ψηφιακό πρόσωπο", αλλά και από αναρίθμητες προσωπικές σελίδες ερασιτεχνών, πολλές από τις οποίες αποτελούν στολίδια για το Internet. Από την άλλη, δυστυχώς, η συντριπτική πλειονότητα μόνο ως ανεπιθύμητο φορτίο σε ένα ήδη "φρακαρισμένο" περιβάλλον μπορεί να χαρακτηριστεί, με τη χαώδη κατάσταση που επικρατεί να μη βελτιώνει την καθημερινή πραγματικότητα για τον Ελληνα χρήστη του Διαδικτύου. Δεν θα ήταν, βέβαια, δυνατόν να αναφερθούμε σε όλο το φάσμα των διευθύνσεων του ελληνικού domain, καθώς ούτε οι σελίδες του "Χρυσού Οδηγού" θα επαρκούσαν έστω για μία απλή αναφορά στην καθεμία. Περιοριζόμαστε, λοιπόν, στα πιο καλοσχεδιασμένα και χρήσιμα sites που ενδιαφέρουν το αναγνωστικό κοινό ενός περιοδικού όπως το "PC Master".

GAMING

Ξεκινάμε από τον "καυτό" κόσμο των παιχνιδιών. Δυστυχώς, τα πράγματα δεν φαίνονται τόσο οργανωμένα σε αυτόν τον τομέα, καθώς, εκτός από τα ολιγάριθμα αξιόλογα sites, το ελληνικό domain κυριαρχείται από πολλές ελλιπείς και ερασιτεχνικές προσπάθειες ιδιωτών gamers που επικεντρώνονται σε συγκεκριμένο παιχνίδι.

GameWeb

Αν δεν παινέψεις το σπίτι σου, θα πέσει να σε πλακώσει. Το πρώτο ολοκληρωμένο site με θέμα τα PC games είναι πνευματικό παιδί του περιοδικού μας. Εκτός από τα αναλυτικά previews και reviews παιχνιδιών και την ειδησεογραφία που συνοδεύεται από πολυάριθμες φωτογραφίες, ο επισκέπτης του GameWeb μπορεί να παίξει διάφορα on-line παιχνίδια είτε εναντίον άλλων δικτυακών παικτών (τάβλι, ναυμαχία, ντάμα κ.ά.) είτε σε single player mode (Asteroids, Solitaire κ.ά.). Επίσης, υπάρχουν όλα τα links με τα επίσημα sites των παιχνιδιών και των εταιρειών που τα κατασκευάζουν, αλλά και χρήσιμα hints & tips για κάθε τίτλο, λύσεις παιχνιδιών και όλα τα patches που κυκλοφορούν. Τέλος, πρόσφατα δόθηκε η δυνατότητα στους επισκέπτες να στέλνουν τις δικές τους κριτικές για τα παιχνίδια της αγοράς.
www.gameweb.gr

GameNet

Μία αντίστοιχου επιπέδου προσπάθεια, που "άνοιξε" ελάχιστα αργότερα από το GameWeb. Ανάλογο περιεχόμενο που εμπλουτίζεται καθημερινά και με πολύ προσεγμένο παρουσιαστικό. Θα βρείτε παρουσιάσεις παιχνιδιών, χρήσιμα downloads, ειδησεογραφία, συνεντεύξεις, cheats, αλλά και χρήσιμη θεματολογία που αφορά στον προγραμματισμό και τις ταινιοθήκες των video clubs.
www.gamenet.gr

> **Το ελληνικό Internet μπορεί να φτάσει ψηλά, αν ασχοληθούν οι κατάλληλοι άνθρωποι και αν -επιτέλους- το κράτος και οι επαγγελματίες προσεγγίσουν το θέμα με σοβαρότητα.**

Game Life

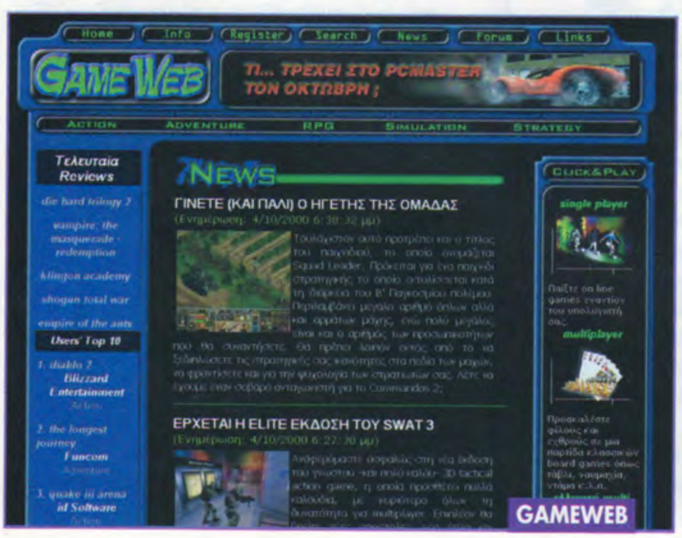
Αν και με πλούτο αντίστοιχο εκείνου των προηγούμενων sites, υστερεί ως προς το παρουσιαστικό που δεν είναι εντυπωσιακό. Παρ' ότι το Game Life δεν είναι ιδιαίτερα καινούριο, τον τελευταίο καιρό απέκτησε ικανοποιητικό αριθμό υλικού. Οπως και στα άλλα αντίστοιχα sites, έτσι και εδώ θα βρείτε reviews παιχνιδιών, αρκετά downloads με demos, patches και add-ons, hints & tips και, βέβαια, όλα τα νέα για τις επερχόμενες κυκλοφορίες.
www.gamelife.gr



Wacker Arcade Page

Μία διεύθυνση που απευθύνεται σε όσους ασχολούνται με εξομοιωτές κονσολών στα PCs. Με άφθονα προγράμματα emulators για Mame, Callus, Raine, System 16, Neorage, Shark, αλλά χωρίς κανένα πλέον ROM για download. Ωστόσο, το site περιλαμβάνει αρκετά ενδιαφέροντα links για να καλύψει αυτήν την τόσο σημαντική έλλειψη.
www.gameland.gr

- **Game Machines Online.** Ξενόγλωσσο gaming site: www.game-machines.gr
- **GR Quake.** Κοινώς Quake αλά ελληνικά: www.grquake.f2s.com
- **Flight Sim of Athens.** Το ελληνικό clan του MS Flight Simulator, χρήσιμα downloads "made in Greece" για το πιο κλασικό flight sim που κυκλοφορεί: www.forthnet.gr/ath /bass



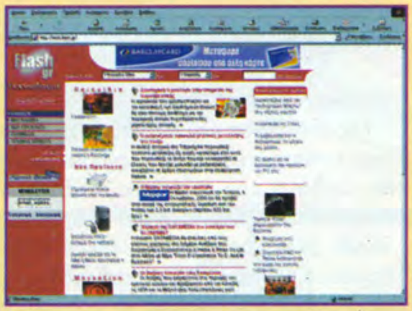


Η... δικτυωμένη Ελλάδα

ΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΥΛΕΣ

Τις δικτυακές πύλες (portals) θα τις ονομάζαμε καλύτερα "πολυσελίδες" (κατά το "πολυκαταστήματα"), καθώς πρόκειται για σελίδες που συγκεντρώνουν όλες τις χρήσιμες πληροφορίες που μπορεί να αναζητήσει ο χρήστης του Internet κατά το "σερφάρισμά" του: ειδήσεις από όλο τον κόσμο, πληροφορίες αγοράς, χρηματιστήριο και, βέβαια, συνδέσεις με έναν μεγάλο αριθμό ειδικευμένων sites. Επειδή πολλοί χρήστες περνούν ένα μεγάλο μέρος της διάρκειας του διαδικτυακού ταξιδιού τους στις πύλες αυτές, καλό θα ήταν να δούμε εν περιλήψει τους πιο σημαντικούς εκπροσώπους του ελληνικού domain.

FLASH.GR Η νεότερη παρουσία στον κόσμο των δικτυακών πυλών και ίσως το καλύτερο δείγμα portal στο ελληνικό domain. Με άριστο παρουσιαστικό και ταχύτατη ανανέωση των θεμάτων, αλλά και με χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει, όπως τα συνοδευτικά βίντεο σε ορισμένα θέματα και το



πλήθος των σελίδων γενικών πληροφοριών, το Flash.gr ανέβηκε αυτομάτως στην κορυφή.
www.flash.gr

IN.GR Η πλέον γλωστή ελληνική πύλη, δημιούργημα του οργανισμού Λαμπράκη, που διατηρεί τα πρωτεία στην επισκεψιμότητα. Η εξαιρετική ενημέρωση και η σωστή διασύνδεση των θεμάτων, αλλά και η πολύ καλή search engine που διαθέτει μαζί με έναν πλήρη κατάλογο σελίδων του ελληνικού domain, την καθιστούν ένα



θαυμάσιο εργαλείο.
www.in.gr

THEA.GR Η βραβευμένη για το σχεδιασμό της Thea.gr υστερεί ελαφρώς έναντι των προαναφερθέντων εκπροσώπων των δικτυακών πυλών. Αν και διατηρεί επαρκείς πληροφορίες, ικανοποιητική θεματολογία και αρκετά links, το περιεχόμενο δεν μπορεί να χαρακτηριστεί τόσο πλούσιο όσο στα In.gr και Flash.gr.
www.thea.gr



COMPUTERS/HARDWARE

Προχωρούμε σε πιο "βαριά" ζητήματα: στα sites με θεματολογία από τα PCs, την τεχνολογία τους και την αγορά. Εδώ συναντάμε αρκετούς εκπροσώπους, σε πολλούς από τους οποίους ο επαγγελματικός χαρακτήρας είναι προφανής.

Techlab

Ενδιαφέρουσα διεύθυνση με θέματα από τους υπολογιστές. Σε αυτήν θα βρείτε παρουσιάσεις νέων προϊόντων, ρεπορτάζ, συμβουλές, χρήσιμο οδηγό αγοράς, αλλά και θεματολογία σχετική με τα παιχνίδια και τη μουσική. Ενα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι η ύπαρξη των tutorials που αφορούν στους υπολογιστές και τις περιφερειακές συσκευές, τα οποία συνοδεύονται από αναλυτικά σκίτσα και εικόνες. Μοναδικό μειονέκτημα η ανανέωση των πληροφοριών, η οποία είναι -για την ώρα- κατώτερη του στόχου που θέτει εκ των πραγμάτων ένα τόσο πλούσιο site.
www.techlab.gr

CompuWeb

Καλοσχεδιασμένο και αρκετά πλήρες site πληροφορικής. Με καθημερινή ανανέωση των ειδήσεων από το χώρο των υπολογιστών και



ιδιαίτερη προσέγγιση στην ελληνική πραγματικότητα, παρουσίαση προϊόντων, οδηγό αγοράς, αλλά και πολύ χρήσιμα "How to" και αγγελίες ιδιωτών. Το μόνο που του λείπει είναι ένα πιο μοντέρνο design.
www.compuweb.gr

Guide Hardware

Δικτυακό περιοδικό για τον power user. Ενδιαφέρουσα θεματολογία, με παρουσιάσεις νέων προϊόντων και χρήσιμων tutorials, η οποία ξεχωρίζει για το σωστό διαχωρισμό ανά κατηγορία υλικού (κάρτες γραφικών, mainboards, αποθηκευτικά μέσα κ.λπ.). Αν υπήρχε και η αντίστοιχη ειδησεογραφία, θα κάναμε λόγο ίσως για το καλύτερο ελληνικό site πληροφορικής.
www.guidehardware.com

Περιοδικό

Δικτυακό περιοδικό, με πολύ όμορφο παρουσιαστικό και αρκετά ενδιαφέρουσα θεματολογία. Αν και δεν διαθέτει μεγάλο όγκο πληροφοριών, ωστόσο προσφέρει ενδιαφέρουσες ειδήσεις και links με sites, όπου θα βρείτε ό,τι πιο πρόσφατο κυκλοφορεί για download, όπως patches, add-ons και shareware προγράμματα. Η χιουμοριστική διάθεση των δημιουργών του είναι έκδηλη σε όλα τα θέματά του, ενώ περιλαμβάνει και μερικά διασκεδαστικά κόμιξ που διακωμωδούν τον κόσμο των υπολογιστών.
www.periodiko.gr

Tech GR

Εντυπωσιακό site, που διακρίνεται περισσότερο για την εμφάνισή του παρά για τον όγκο των πληροφοριών, ο οποίος όμως κρίνεται επαρκής για το χαρακτήρα του. Η αλήθεια είναι ότι πρόκειται περισσότερο για μία λίστα από links με άλλα sites πληροφορικής παρά για ενημερωτικό site αυτό καθ' εαυτό.
www.tech-gr.com

➤ **Greek hardware:** Πολύ πλούσια δικτυακή σελίδα που βρίσκεται στη φάση της ολοκλήρωσης, με hardware θεματολογία και παρου-

ΜΗΧΑΝΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Επειδή για να "σερφάρετε" στον ελληνικό κυβερνοχώρο πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποια από τις υπάρχουσες search engines, θα παρουσιάσουμε ορισμένες, αφού μόνο έξι σελίδες περιοδικού δεν επαρκούν για να παρουσιαστεί έστω και μικρό μέρος του συνολικού αριθμού σελίδων του ελληνικού domain.

ARGO SEARCH Καλοστημένη, σχετικά γρήγορη, αλλά με αρκετά προβληματάκια στη λειτουργία (τουλάχιστον κατά τη χρήση από το γράφοντα) μηχανή αναζήτησης ελληνικών διευθύνσεων.
www.argo.ac

DIRECTORY.GR Λειτουργική και σχετικά γρήγορη search engine, που προσφέρει άκρως ικανοποιητική παραμετροποίηση της αναζήτησης. Χωρίς να αποτελεί κάτι το μοναδικό, καταφέρνει να ξεχωρίσει.
www.directory.gr

FINDLINK Search engine που διαθέτει τις στοιχειώδεις παραμέτρους αναζήτησης και αρκετά λειτουργικό και εμφανίσιμο περιβάλλον.
www.findlink.gr

GOGREECE Μία από τις πιο εμφανίσιμες και ενημερωμένες μηχανές αναζήτησης του ελληνικού Διαδικτύου, που όμως δεν διαθέτει επαρκή παραμετροποίηση.
www.gogreece.com

GREEK INDEXER Μία από τις γνωστές search engines του ελληνικού domain. Χωρίς να φέρει κάποια ιδιαίτερη καινοτομία, διαθέτει links με τις μηχανές αναζήτησης Alta Vista και DirectHit.
www.gr-indexer.gr

IN.GR Εκτός από πλούσια δικτυακή πύλη, το In.gr είναι ίσως η πιο ενημερωμένη search engine που θα βρείτε. Διαθέτει ελαφρώς δύστροπο interface αναζήτησης, αλλά το αποτέλεσμα είναι σαφώς το καλύτερο δυνατό.
www.in.gr

PATHFINDER Αλλη μία γνωστή search engine, που όμως δεν διαθέτει τίποτε το ξεχωριστό, εκτός βέβαια από επαρκή ενημέρωση, κάτι ιδιαίτερα σημαντικό.
www.pathfinder.gr

PHANTIS Από τις πιο διάσημες search engines του ελληνικού κυβερνοχώρου, με επαρκέστατη πληροφόρηση, σωστή παρουσίαση, αναλυτικό διαχωρισμό θεμάτων, αλλά περιορισμένη παραμετροποίηση.
www.phantis.com

POP Η πιο λιτή μηχανή αναζήτησης. Γράφοντας "λιτή" εννοούμε ότι υφίσταται μόνο το παράθυρο εισαγωγής της λέξης αναζήτησης. Ούτε banners, ούτε κατάλογοι, ούτε τίποτε. Η ταχύτητα πάνω απ' όλα...
www.pop.gr

ROBBY Τυπική μηχανή αναζήτησης διευθύνσεων Internet στον ελληνικό και παγκόσμιο Web.
www.robby.gr

WEBINDEX Το ελληνικό "alter ego" του Yahoo!. Πανομοιότυπο περιβάλλον, ανάλογο αποτέλεσμα.
www.webindex.gr

ΕΥΡΕΣΗ Απλή, αλλά λειτουργική search engine, η οποία όμως επικεντρώνεται περισσότερο στα επαγγελματικά sites.
www.evresi.gr

σίαση που δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από τους ξενόγλωσσους "ανταγωνιστές": www.greekhardware.gr

➤ **Insomnia.** Site με links και downloads πολύ χρήσιμων utilities: www.insomnia.gr

➤ **Hypertech.** Αρκετά εντυπωσιακή προσπάθεια, αλλά και ιδιαίτερα προβληματική λόγω του flash περιβάλλοντος: www.hypertech.gr

ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ

Πέρα από τα κλασικά ενημερωτικού χαρακτήρα sites που ήταν φυσικό να παρουσιαστούν για να ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις ενός εξαιρετικά φίλαθλου λαού, τα αθλητικά σωματεία προσαρμόστηκαν ταχύτατα στις νέες συνθήκες που δημιούργησε το Internet, βρίσκοντας σε αυτό ένα σημαντικό εργαλείο για την ενημέρωση των οπαδών τους και μία εναλλακτική μέθοδο επαφής των τελευταίων από όποιο σημείο της περιφέρειας και αν βρίσκονται. Οι μεγαλύτερες ομάδες, όπως είναι φυσικό, διαθέτουν sites με την καλύτερη και πιο πλήρη παρουσίαση. Από την άλλη, ακόμα και για εκείνους τους συλλόγους που δεν φρόντισαν να εκμεταλλευθούν τις δυνατότητες του Διαδικτύου υπάρχει σίγουρα τουλάχιστον ένας φανατικός οπαδός που σχεδίασε ένα ανεπίσημο site για να μη λείπει η αγαπημένη του ομάδα από το ελληνικό domain.



SPORTLINE

Sportline

Ισως η πιο ενημερωτική σελίδα του ελληνικού domain για θέματα αθλητισμού. Σε αυτή θα βρείτε αναφορές, ειδήσεις και έγκυρες πληροφορίες για το ποδόσφαιρο και το μπάσκετ, έως και για τα αθλήματα του υγρού στίβου, αλλά και αποτελέσματα αγώνων, βαθμολογικούς πίνακες και άλλα στατιστικά στοιχεία. Μία βάση δεδομένων που εμπλουτίζεται καθημερινά με νέα στοιχεία και αποτελεί πρότυπο εμφάνισης για τα αθλητικά sites.
www.sport.gr



ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ

Sportnet

Σε παρόμοιο δρόμο με το προαναφερθέν site, το Sportnet παρουσιάζει στοιχεία και φωτογραφίες από την ελληνική και την ξένη ειδησεογραφία των σπορ, καθώς και στατιστικά και πίνακες αποτελεσμάτων, που δεν περιορίζονται μόνο στο ποδόσφαιρο και το μπάσκετ, αλλά επεκτείνονται σε σπορ όπως οι αγώνες αυτοκινήτων και ο ιππόδρομος. Αλλο ένα πολύ δυνατό αθλητικό site.
www.sportnet.gr

Η... δικτυωμένη Ελλάδα

SportNews

Τμήμα της δικτυακής πύλης Flash.gr, το SportNews διαθέτει όλα τα πλεονεκτήματά της, όπως η ταχύτητα στην αναζήτηση και το πολύ καλό γραφικό περιβάλλον. Με ανάλογης ποιότητας και ποσότητας υλικό, σε σχέση με τις δύο προαναφερθείσες διευθύνσεις, υπολείπεται μόνο στον αριθμό των σπορ, στα οποία γίνονται αναφορές.

www.sportnews.gr

ΕΠΟ

Το επίσημο site της Ελληνικής Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας, με στοιχεία για την ιστορία του ποδοσφαίρου, των σωματείων και της Εθνικής ομάδας, με οργανωτικά δεδομένα της ΕΠΟ και με την ξεχωριστή σελίδα της διαιτησίας. Μία καλοσχεδιασμένη σελίδα που μας εισάγει στο ελληνικό πρωτάθλημα ποδοσφαίρου μέσω του Internet.

www.epo.gr

Ολυμπιακός

Ηλίου φαεινότερον ότι ένας Πειραιώτης συντάκτης θα ξεκινήσει την αναφορά του στα sites των ελληνικών ομάδων από εκείνο του Ολυμπιακού. Πέρα, όμως, από κάθε προκατάληψη η σελίδα των "κόκκινων" δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από αντίστοιχα sites του εξωτερικού. Με αναφορές σε όλα τα αθλητικά τμήματα του συλλόγου, καθημερινές ειδήσεις, στατιστικά στοιχεία, βαθμολογίες, πορεία του πρωταθλήματος, αλλά και links στο fan club του Ολυμπιακού και στο επίσημο περιοδικό του συλλόγου, το site θα ενθουσιάσει τους οπαδούς της πειραϊκής ομάδας.

www.olympiakos.gr

Παναθηναϊκός

Ο αιώνιος αντίπαλος του Ολυμπιακού δεν θα μπορούσε παρά να περάσει τον ανταγωνισμό σε... ψηφιακό επίπεδο. Το επίσημο site της ομάδας του Παναθηναϊκού είναι εξαιρετικό, με πλούσιο υλικό, ιστορικά στοιχεία για την ομάδα, στατιστικές και αποτελέσματα αγώνων και, βέβαια, σύνδεση με το on-line κατάστημα του Τριφυλλιού, από όπου οι φίλαθλοι μπορούν να προμηθευτούν ένα σωρό αντικείμενα στα οποία κυριαρχεί το πράσινο χρώμα.

www.pao.gr



AEK

AEK

Ο τρίτος -και φαρμακερός- διεκδικητής του Πρωταθλήματος και μία από τις ιστορικότερες ομάδες στο χώρο δεν θα μπορούσε να λείπει από το ελληνικό domain. Παρουσία ανάλογη των δύο προηγούμενων, καθώς στο site της ΑΕΚ περιλαμβάνονται πλούσιες πληροφορίες σχετικές με την ομάδα και τους συντελεστές της, φωτογραφικό και ηχητικό υλικό, στοιχεία για τις εγκαταστάσεις και το γνωστό και μη εξαιρετέο chat που φέρνει σε on-line επαφή τους οπαδούς της ομάδας.

www.aekfc.gr

Οι υπόλοιποι οπαδοί δεν πρέπει να μείνουν δυσαρεστημένοι, αφού σχεδόν όλες οι ομάδες του ελληνικού ποδοσφαίρου και μπάσκετ διαθέτουν τις δικές τους επίσημες (αλλά και ανεπίσημες) ιστοσελίδες στο Δίκτυο, με τις περισσότερες να χαρακτηρίζονται από καλαισθησία και πληρότητα πληροφοριών. Ας δούμε, όμως, μερικές τέτοιες διευθύνσεις.

- **ΠΑΟΚ:** www.paok.net
- **Αρης:** www.webdesign.gr/aris/
- **Skoda Ξάνθη:** www.skodaxanthifc.gr
- **Ιονικός:** www.angelfire.com/ak/ionikos/
- **Λάρισα:** egnatia.ee.auth.gr/ñtso/AEL/ael.html
- **Απόλλων Αθηνών:** sites.netscape.net/apokoz/kentrikiselida
- **Παναχαϊκή:** www.panaxaiki.gr

Πλην των ομάδων, όμως, αξίζει να επισκεφθείτε κάποια από τα αθλητικά sites που ακολουθούν.

- **Site αφιερωμένο στο βόλεϊ:** www.voleyball.gr
- **Το τένις στο Δίκτυο:** www.tennis.gr
- **Το γνωρίζατε ότι στη χώρα μας αναπτύσσεται και το ice hockey**; www.ice-hockey.gr
- **Η Ε.Ο. άρσης βαρών με τα βαρύτιμα τρόπαια από τους Ολυμπιακούς αγώνες:** www.weightlifting.gr
- **The Athletics Site, ειδικευμένο στα αθλήματα των Ολυμπιακών αγώνων:** www.eexi.gr/athletix/

ΜΟΥΣΙΚΗ/ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

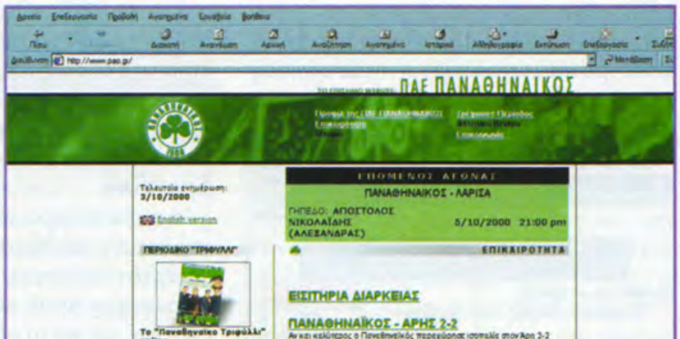
Οι βασικές ενασχολήσεις των αναγνωστών -αλλά και των συντακτών- του "PC Master", μετά τους υπολογιστές βέβαια, εκπροσωπούνται από πολλά και ποικίλων ειδών sites στο ελληνικό domain. Ας δούμε μερικά δείγματα.

Avopolis

Το ελληνικό music network. Ενας "χρυσός οδηγός" για τον κόσμο της μουσικής, ελληνικής και ξένης, με ειδήσεις, νέες κυκλοφορίες,



SPORTNET



ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ



CINE NEWS



ALTERNATIVE.GR

παρουσιάσεις καλλιτεχνών και της δουλειάς τους, αλλά και ειδικά αφιερώματα. Δεν λείπουν, βέβαια, οι συνεντεύξεις και τα ανεξάρτητα θέματα, ενώ ακόμη και οι συλλέκτες MP3 κομματιών θα μείνουν ικανοποιημένοι από τη βιβλιοθήκη αρχείων που περιέχει αρκετές νέες κυκλοφορίες. Ενα καλοσχεδιασμένο site με πλήθος υλικού που θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς φίλους της μουσικής.
www.avopolis.gr

Greek Hip-Hop

Οι λάτρεις του Hip-Hop φαίνεται πως είναι καλά οργανωμένοι. Το site Hiphop.gr αποτελεί μία άριστη βιβλιοθήκη πληροφοριών για την ελληνική και ξένη hip-hop σκηνή. Μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση όχι μόνο ο αριθμός των ελληνικών συγκροτημάτων στα οποία γίνεται αναφορά, αλλά και η αναζήτησή τους μέσω του χάρτη της Ελλάδας, ανάλογα με το πού βρίσκεται η "έδρα" τους. Ενα πολύ "δυνατό" site.
www.hiphop.gr

Alternative.Gr

Αλλο ένα πολύ καλό και ενημερωμένο site, που δίνει ιδιαίτερο βάρος στη διεθνή και εγχώρια alternative ροκ σκηνή. Με πλούσια θεματολογία, αφιερώματα και, βέβαια, μουσικά αρχεία MP3 (όπως φαίνεται δεν λείπουν από κανένα μουσικό site), αλλά και προγράμματα συναυλιών, συνεντεύξεις κ.ά. Εντύπωση κάνει ο ανάλαφρος και χιουμοριστικός τρόπος γραφής.
www.alternative.gr

Cine News

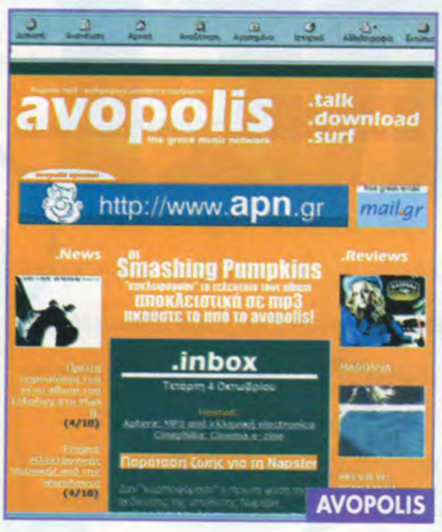
Ισως το πιο ενημερωτικό και ευπαρουσίαστο ελληνικό site με θέμα τον κινηματογράφο. Θα βρείτε περιγραφές των ταινιών που κυκλοφορούν, αναφορές στα "προσεχώς", νέα από τον κόσμο του Hollywood, στοιχεία για το Box Office και ενδιαφέροντες διαγωνισμούς. Το site πρόσφατα υπέστη ένα τονωτικό και πολύ επιτυχημένο "face lifting" από τους δημιουργούς του.
www.cinenews.gr

Cine.gr

Ενα site αντίστοιχο του προηγούμενου, το οποίο όμως -δυστυχώς- χρήζει άμεσου lifting. Ενώ διαθέτει αρκετές πληροφορίες για τις ταινίες που προβάλλονται στους κινηματογράφους, το πρόγραμμα εκείνων που επίκεινται και όλα τα απαραίτητα links, υστερεί ως προς την εμφάνιση.
www.cine.gr

Κινηματογραφικός Κόμβος

Ενα πολύ ενδιαφέρον και ενημερωτικό site για το πρόγραμμα των κινηματογράφων, που διακρίνεται για το λιτό μεν, καλοφτιαγμένο δε παρουσιαστικό του. Περιλαμβάνει όχι μόνο πληροφορίες για ταινίες, αλλά και κριτικές και σχολιασμούς των επισκεπτών του κόμβου. Εννοείται πως υπάρχουν όλα τα links με τα επίσημα sites των τίτλων.



AVOPOLIS

www.komvos.gr/mania/cinema/index.html

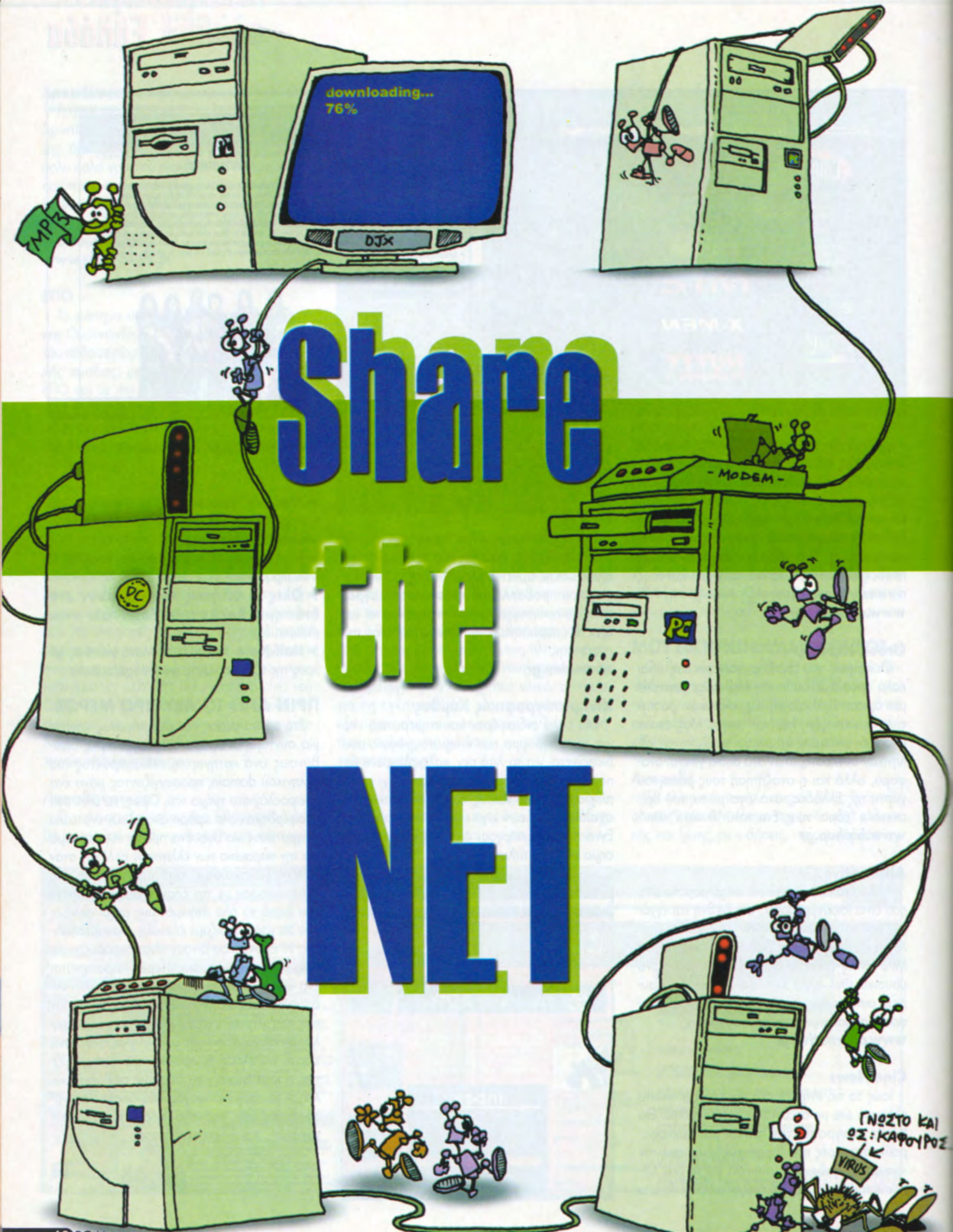
- **Maiden Greece.** Ενα πλούσιο site για τους πολυάριθμους λάτρεις των Iron Maiden: www.maidengreece.com
- **Η ελληνική εγκυκλοπαίδεια των MP3:** www.mp3.gr
- **Ολες οι ειδήσεις που αφορούν στο διάσημο Rockwave Festival:** www.didimusic.gr
- **Half-Note Jazz Club.** Μόνο για τους φίλους της τζαζ μουσικής: www.megafon.com

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ

Στο πρώτο μέρος του αφιερώματος κάναμε μία σύντομη αναφορά στις κυριότερες διευθύνσεις ανά κατηγορίες ενδιαφέροντος του ελληνικού domain, προσεγγίζοντας μόνο ένα απειροελάχιστο τμήμα του. Ομως, τα sites που αναφέρθηκαν στο άρθρο αποτελούν ένα καλό δείγμα ώστε να βγει ένα πρώτο συμπέρασμα για την παρουσία των ελληνικών σελίδων στον WWW. Συναντήσαμε από σελίδες που μας εντυπωσίασαν με την επαγγελματική δουλειά που διέπει το όλο στήσιμό τους μέχρι σελίδες που θα χαρακτηρίζαμε επιεικώς... τσαπατσούλικες. Η εικόνα που δίνουν είναι αισιόδοξη, καθώς ναι μεν στις περισσότερες παρατηρείται ένα είδος ερασιτεχνισμού, ωστόσο οι πιο ενδιαφέρουσες και καλοφτιαγμένες δείχνουν πως το ελληνικό Internet μπορεί να φτάσει ψηλά, αν ασχοληθούν οι κατάλληλοι άνθρωποι και αν -επιτέλους- το κράτος και οι επαγγελματίες προσεγγίσουν το θέμα με σοβαρότητα. Μέχρι το επόμενο τεύχος, στο οποίο θα αναφερθούμε στο "σκοτεινό" κόσμο των Ελλήνων χρηστών... καλό δεκαπενθήμερο.

PC

Share the NET



Τα προγράμματα που αναφέρονται στο άρθρο περιέχονται στο CD-ROM αυτού του τεύχους

Η φιλοσοφία της κοινοκτημοσύνης στο Διαδίκτυο

Η έννοια της κοινοκτημοσύνης ξεκίνησε με τη δημιουργία των πρώτων χριστιανικών κοινοτήτων. Ουσιαστικά πρόκειται για μία φιλοσοφία που αμφισβητεί την έννοια της ιδιοκτησίας υλικών αγαθών από τους ανθρώπους και υποστηρίζει πως όλοι έχουν ίσα δικαιώματα επάνω σε αυτά ανεξάρτητα από τον φαινομενικό κάτοχό τους. Οπως υποδηλώνει και η ετυμολογία της λέξης, οι ιδιοκτησίες των ανθρώπων (τα κτήματα) πρέπει να είναι κοινές για όλους. Υποστηρικτής της όλης ιδεολογίας υπήρξε τη δεκαετία του '60 στην Αμερική το κίνημα των χίπις. Στη χώρα μας μπορούμε να πούμε πως πιο κοντά στη συγκεκριμένη φιλοσοφία βρέθηκαν τα διάφορα κοινόβια, αλλά και πολλά μοναστήρια που λειτουργούν μέχρι σήμερα. Η κοινοκτημοσύνη στις ανθρώπινες κοινωνίες αποτελεί ακόμα και σήμερα το "άπιαστο όνειρο" ορισμένων πολιτικών συστημάτων, ωστόσο η σύγχρονη ιστορία έχει διδάξει πως θα παραμείνει, τελικά, απλώς ένα όνειρο. Η συγκεκριμένη έννοια φαίνεται να εκλείπει ολοένα περισσότερο, καθώς βρίσκεται εγκλωβισμένη ανάμεσα σε ιδεολογίες άκρως καπιταλιστικές και υλιστικές, οι οποίες κυριαρχούν σήμερα στις ανθρώπινες κοινωνίες.

Επειτα από τα προαναφερόμενα, δεν θα μπορούσε παρά να προκαλέσει μεγάλη εντύπωση το γεγονός πως στις ψηφιακές κοινωνίες του Διαδικτύου η φιλοσοφία της κοινοκτημοσύνης όχι μόνο δεν αργοπεθαίνει, αλλά ζει και βασιλεύει, ενώ φαίνεται πως αποκτά συνεχώς όλο και περισσότερους υποστηρικτές.

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ;

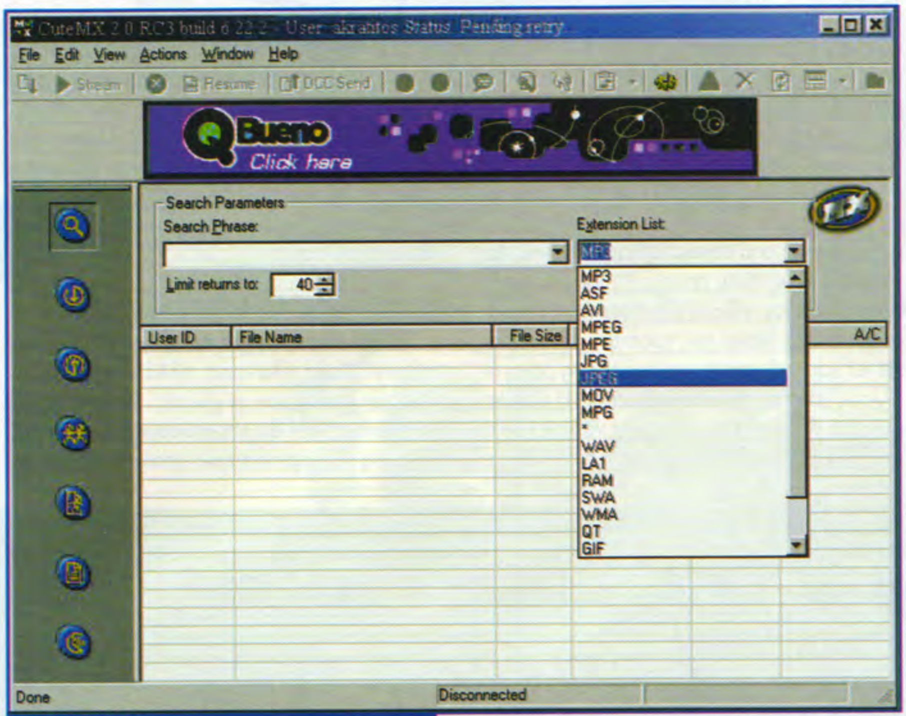
Τον τελευταίο καιρό έχουν κάνει την εμφάνισή τους πάρα πολλά προγράμματα που επιτρέπουν την ανταλλαγή αρχείων μεταξύ άγνωστων χρηστών μέσω Διαδικτύου σε πραγματικό χρόνο. Είμαι σίγουρος πως το μυαλό όλων όσοι διάβασαν την προαναφερόμενη πρόταση πήγε αμέσως στο πασίγνωστο Napster. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα, που τόσο πολεμήθηκε και συνεχίζει να πολεμιέται ακόμα και σήμερα, υπήρξε ο πρώτος διδάξας όσον αφορά στη συγκεκριμένη κατηγορία προγραμμάτων. Το Napster ειδικεύεται στην ανταλλαγή αρχείων συγκεκριμένης μορφής (MP3), ενώ δεν υποστηρίζει κανέναν άλλο τύπο αρχείου. Αν, πάντως, ανησυχείτε για το μέλλον του προγράμματος, εμείς παρουσιάζουμε στη συνέχεια επτά εναλλακτικές εφαρμογές που υποστηρίζουν το δημοφιλές μουσικό πρότυπο συμπίεσης. Παράλληλα τα προγράμματα που εξετάζουμε προχωρούν ένα βήμα παραπέρα, καθώς τα περισσότερα υποστηρίζουν σχεδόν όλες τις μορφές multimedia αρχείων. Πώς όμως λειτουργούν αυτά τα προγράμματα; Η φιλοσοφία τους είναι πολύ απλή. Αν και μερικά προγράμματα παρουσιάζουν ορισμένες διαφοροποιήσεις από κάποια άλλα, οι βασικές λειτουργίες τους είναι πανομοιότυπες. Ολες οι εφαρμογές του είδους μετατρέπουν τον εκάστοτε τοπικό δίσκο του χρήστη σε ένα είδος server και επιτρέπουν την πρόσβαση μόνο σε άλλους χρήστες του προγράμματος. Η μεγαλοφυΐα του όλου εγχειρήματος έχει να κάνει με το γεγονός ότι η εκάστοτε εταιρεία δεν διατηρεί δικούς της servers με τα διακινούμενα αρχεία, καθώς τα τελευταία βρίσκονται στους δίσκους κάθε χρήστη που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα. Αυτός είναι και ένας από τους βασικούς λόγους που δημιουργήθηκε νομικό κόλλημα στη δικαστική υπόθεση του Napster, αφού η Napster Inc. δεν κρίθηκε ένοχη για κατοχή πειρατικού υλικού αλλά για διακίνηση αυτού.

Μέχρι τώρα, όταν θέλαμε να βρούμε κάποιο multimedia αρχείο από το Internet, χρησιμοποιούσαμε συνήθως μηχανές αναζήτησης του Web, σπανιότερα δε ψάχναμε σε βιβλιοθήκες FTP με τη βοήθεια σχετικών προγραμμάτων. Εχετε σκεφτεί όμως ποτέ πως το αρχείο που ζητάτε μπορεί να το έχει ήδη στη συλλογή του κάποιος άλλος χρήστης, ο οποίος δεν θα έχει πρόβλημα να σας το δώσει; Πώς είπατε; Δεν το έχετε σκεφτεί; Μην ανησυχείτε καθόλου. Το σκεφτήκαμε εμείς για εσάς και σας παρουσιάζουμε το όλο εγχείρημα.

Του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Πολλοί είναι σίγουρα αυτοί που θα αναρωτηθούν: "Καλά όλα αυτά, αλλά με την ασφάλεια των δεδομένων τι γίνεται;". Στην παραπάνω ερώτηση δεν θα μπορούσαμε σε καμιά περίπτωση να απαντήσουμε απόλυτα λέγοντας απλώς πως δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Ούτως ή άλλως, ο χρήστης που παίρνει την απόφαση να δικτυώσει τον υπολογιστή του, πρέπει να είναι πάντα έτοιμος για το ενδεχόμενο να πέσει θύμα κάποιας απρόκλητης επίθεσης από hackers. Η προαναφερόμενη πρόταση δεν είναι τόσο τραγική όσο ακούγεται. Εμείς, όσο καιρό χρησιμοποιήσαμε τα προγράμματα, δεν αντιμετωπίσαμε κανένα σχετικό πρόβλημα, αλλά φυσικά δεν θα μπορούσαμε να εγγυηθούμε τίποτα απολύτως εκτός από το γεγονός αυτό. Με τη χρήση αυτών των προγραμμάτων ουσιαστικά προσκαλούμε άγνωστους σε εμάς χρήστες στο σύστημά μας. Ολα τα προγράμματα εγγυώνται τη μη αποστολή προσωπικών στοιχείων του συστήματός μας στους διακομιστές της εταιρείας, αλλά ακόμη και αυτό είναι κάτι που ελέγχεται. Παράλληλα όλες οι εξεταζόμενες εφαρμογές προσπαθούν να περιορίσουν το φαινόμενο του "αδιάκριτου ψαξίματος σε ξένους δίσκους", αφού δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να δηλώσει μια συγκεκριμένη περιοχή του δίσκου του στην οποία θα επιτρέπεται η πρόσβαση από τους άλλους. Αλλα πάλι προγράμματα επιτρέπουν στο χρήστη να "κλειδώσει" εντελώς το δίσκο του έτσι ώστε να μην έχουν καθόλου πρόσβαση οι άλλοι χρήστες τη στιγμή που ο ίδιος μπορεί να εξερευνά οποιοδήποτε σύστημα θέλει. Το συγκεκριμένο εγχείρημα, φυσικά, αντιτίθεται στη φιλοσοφία της κοινοκτημοσύνης, αλλά τελικά ίσως αυτό να μην ενδιαφέρει και πολλούς. Η επιλογή είναι δική



CuteMX

σας. Αλλωστε πρόκειται για μία "μεταλλαγμένη" μορφή κοινοκτημοσύνης τη στιγμή που ένα αρχείο μπορούν να το έχουν χιλιάδες χρήστες ταυτόχρονα, αφού η ανταλλαγή αρχείων σημαίνει αντιγραφή αρχείων και όχι μετακίνηση αυτών από σύστημα σε σύστημα.

Το δεύτερο σημείο όπου θα πρέπει να σταθούμε όσον αφορά στην ασφάλεια των δεδομένων είναι φυσικά οι ιοί ή computer viruses, αν προτιμάτε. Στη συγκεκριμένη περίπτωση τα πράγματα είναι πιο ευχάριστα. Η πλειονότητα των διακινούμενων αρχείων βρίσκονται σε μορφή που δύσκολα, αν όχι απίθανα, προσβάλλεται από κάποιον ιό. Φυσικά, τίποτα δεν είναι αδύνατο στο χώρο της πληροφορικής, και πολύ καλό παράδειγμα γι' αυτό αποτελεί η μεγάλη εξάπλωση του ιού "I love you" που γνωρίσαμε πρόσφατα και προσέβαλε αρχεία κυρίως εικόνων και multimedia περιεχομένου. Καλό θα είναι, λοιπόν, να έχουμε και κάποιο αντιβιοτικό εγκατεστημένο στον υπολογιστή μας από τη στιγμή που αποφασίσουμε να μεταφέρουμε αρχεία από τον ευρύτερο χώρο του Διαδικτύου στο σύστημά μας.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

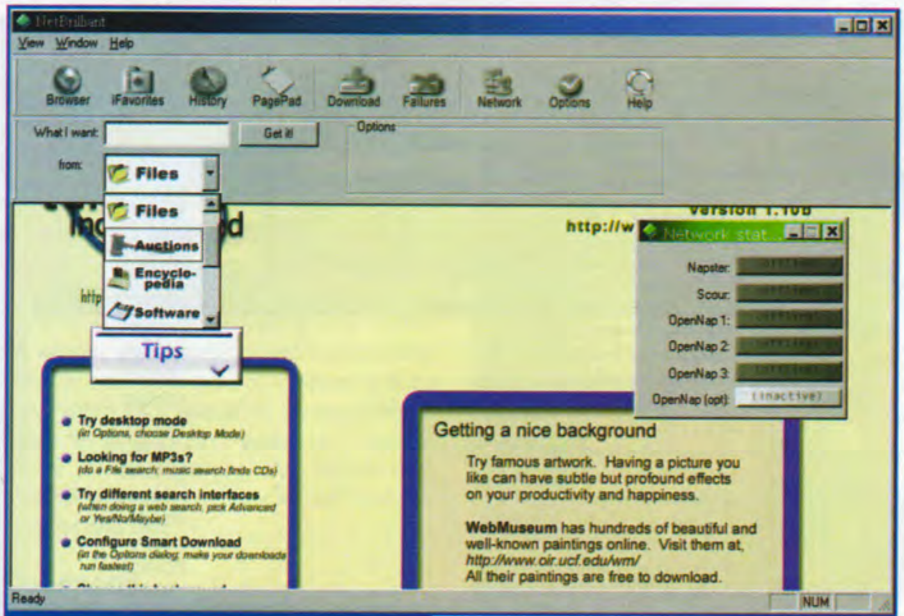
Η πρώτη κίνηση κάποιου χρήστη που θέλει να δοκιμάσει κάποιο από τα προτεινόμενα προγράμματα είναι φυσικά να μεταβεί στο site της κατασκευάστριας εταιρείας και να κατεβάσει το αρχείο της εγκατάστασης του προγράμματος. Τα συγκεκριμένα αρχεία έχουν διάφορα μεγέθη και κυμαίνονται από 600KB μέχρι και 3MB όσον αφορά τουλάχιστον στα προγράμματα που είδαμε εμείς. Ακολουθεί η εγκατάσταση του προγράμματος (σε μερικές εφαρμογές απαιτείται επανεκκίνηση των Windows) και η ενεργοποίηση του τελευταίου. Την πρώτη φορά που θα τρέξετε ένα από τα προγράμματα, θα πρέπει να είστε on-line γιατί θα σας ζητηθεί το σχετικό registration που θεωρείται απαραίτητο για τη λειτουργία του εκάστοτε προγράμματος. Κατά το registration δηλώνετε απαραιτήτως login και password της αρεσκείας σας, καθώς και ένα ισχύον e-mail. Το πρόγραμμα ενημερώνει τους servers της εταιρείας για την προσθήκη νέου χρήστη και είμαστε πλέον έτοιμοι να χρησιμοποιήσουμε το πρόγραμμα. Μεγάλη σημασία θα πρέπει να δώσουμε στο configuration κάθε εφαρμογής, καθώς θα πρέπει να δηλώσουμε εκεί το σωστό είδος σύνδεσης που χρησιμοποιούμε, καθώς και κάποιες άλλες λεπτομέρειες ζωτικής σημασίας. Αν όλα λειτουργήσουν σωστά, θα εμφανιστεί μπροστά μας το κεντρικό παράθυρο του προγράμματος και κάπου σε αυτό θα υπάρχει μία ένδειξη πως είμαστε συνδεδεμένοι με τον server της εταιρείας και έχουμε αναγνωριστεί ως ένας από τους νόμιμους χρήστες του προγράμματος. Από το σημείο αυτό και μετά είμαστε έτοιμοι για διαδικτυακές ανταλλαγές.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ & ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Ισως μερικοί αναγνώστες, διαβάζοντας μέχρι εδώ, να έχουν ενδοιασμούς όσον αφορά στη χρήση των παρουσιαζόμενων εφαρμογών και να μη βρίσκουν κάποιον καλό λόγο να τις χρησιμοποιήσουν έναντι των άλλων παραδοσιακών μεθόδων απόκτησης αρχείων από το Διαδίκτυο. Εμείς, έχοντας αρκετή εμπειρία από τη χρήση τέτοιων εφαρμογών, μπορούμε να σας αναφέρουμε δύο πολύ σημαντικούς λόγους για να σας πείσουμε να τις χρησιμοποιήσετε. Κάνοντας χρήση πολλών σχετικών προγραμμάτων, λοιπόν, καταφέραμε να βρούμε σχεδόν τα πάντα από αυτά που αναζητήσαμε. Είναι πράγματι εντυπωσιακό το γεγονός τού τι μπορεί να κρύβεται στους δίσκους των άλλων χρηστών. Χρησιμοποιώντας κάθε φορά τη "search engine" του εκάστοτε προγράμματος βρήκαμε σε μερικά δευτερόλεπτα αυτό που θέλαμε. Δοκιμάστε και

FileFury





NetBrilliant

εσείς με οποιοδήποτε keyword σας έρχεται στο μυαλό και να είστε σίγουροι πως όλο και κάτι θα βρεθεί. Επιπροσθέτως θεωρούμε εξίσου σημαντικό λόγο το γεγονός πως ουσιαστικά δεν χρειάζεται να αναλώνουμε την ώρα μας ψάχνοντας στον Web, αφού με τη χρήση ενός τέτοιου προγράμματος ο χρόνος που απαιτείται για την απόκτηση ενός αρχείου είναι καθαρά ο χρόνος που χρειάζεται αυτό για να κατέβει στον τοπικό μας δίσκο. Από την άλλη πλευρά, ο χρόνος αυτός για το downloading αποτελεί και το μεγαλύτερο μειονέκτημα των προγραμμάτων αυτών. Στην καλύτερη των περιπτώσεων, χρησιμοποιώντας dial-up σύνδεση με 56K modem, "τραβήξαμε" αρχεία από σύστημα που διέθετε γρήγορο είδος σύνδεσης (T3), έχοντας μέγιστη ταχύτητα γύρω στα 3,5KB/sec και αυτά όχι πάντα σταθερά. Το σίγουρο, πάντως, είναι πως η ταχύτητα του downloading διαφοροποιείται από σύστημα σε σύστημα. Παρ' όλα αυτά από σχετικές συζητήσεις που έγιναν και με άλλους χρήστες προγραμμάτων του είδους προέκυψε το συμπέρασμα πως οι ταχύτητες του downloading δεν είναι σε καμιά περίπτωση ικανοποιητικές. Άλλο ένα "καυτό" σημείο που πρέπει να τονίσουμε είναι το γεγονός ότι η χρήση τέτοιων προγραμμάτων ουσιαστικά εκμηδενίζει το πλεονέκτημα του resume downloading που υποστηρίζουν διάφοροι download managers. Σημειώνεται εδώ πως ορισμένες εφαρμογές υποστηρίζουν την ανωτέρω λειτουργία, αλλά για να τη χρησιμοποιήσουμε, θα πρέπει να ξαναβρούμε τον ίδιο χρήστη από τον οποίο ξεκινήσαμε να κατεβάζουμε το πρόγραμμα. Κάτι τέτοιο δεν είναι και πολύ εύκολο, όπως καταλαβαίνετε, εκτός αν του το ζητήσουμε εμείς οι ίδιοι για συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Τέλος, όσον καιρό χρησιμοποιήσαμε τις εφαρμογές διαπιστώσαμε πολύ συχνά connection errors, δηλαδή το πρόγραμμα κατά το login αδυνατούσε να συνδεθεί με τους servers της εταιρείας. Το φαινόμενο μάλλον οφείλεται σε υπερφόρτωση συγκεκριμένων διακομιστών και η συχνότητά του ποικίλλει από πρόγραμμα σε πρόγραμμα.

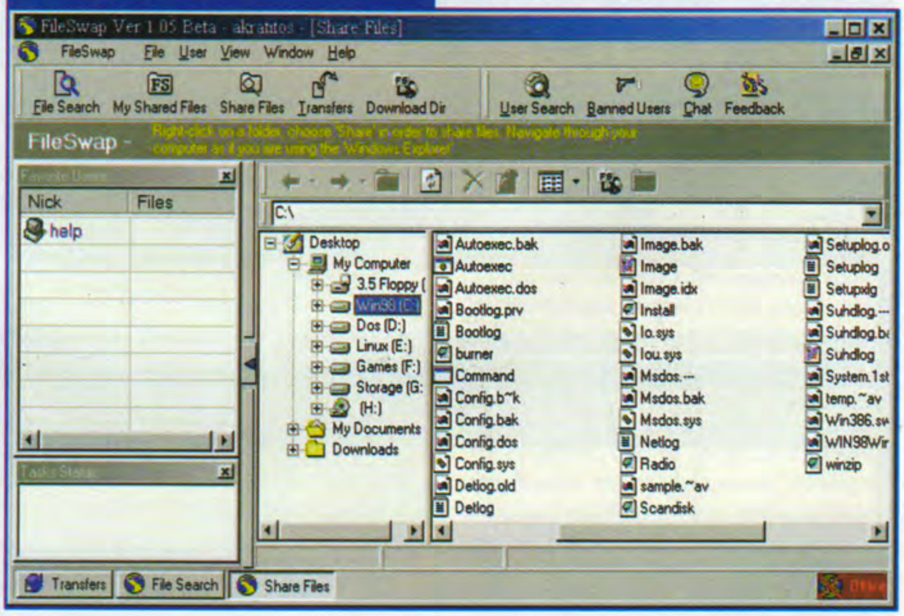
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Στη συνέχεια σας παρουσιάζουμε μερικά από τα προγράμματα που δοκιμάσαμε κατά τη συγγραφή αυτών των γραμμών. Ουσιαστικά τα περισσότερα από αυτά εκτελούν παραπλήσιες λειτουργίες και η πιο σημαντική διαφορά τους έγκειται στον αριθμό των χρηστών που το καθένα υποστηρίζει. Ο αριθμός αυτός υπάρχει περίπτωση, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, να έχει αλλάξει για συγκεκριμένα προγράμματα, οπότε καλό θα είναι να πειραματιστείτε μόνοι σας. Αν, για παράδειγμα, δείτε πως το αποτέλεσμα μίας αναζήτησης με κάποιο κλασικό "keyword" δεν είναι ικανοποιητικό, μη διστάσετε να χρησιμοποιήσετε κάποιο άλλο πρόγραμμα. Οι τελικοί κριτές όσον αφορά στη σπουδαιότητα κάθε εφαρμογής είστε εσείς. Σημειωτέον πως στο σύνολό τους τα προγράμματα αυτά είναι πολύ περισσότερα. Μία αναζήτηση σε κάποια Web search engine με το λήμμα "share files programs" ή κάτι σχετικό θα σας αποδείξει του λόγου το αληθές. Τα προγράμματα στο σύνολό τους διατίθενται δωρεάν από το Διαδίκτυο, οπότε πιστεύουμε πως αξίζουν τουλάχιστον μία δοκιμή.

CuteMX
www.globalscape.com

Ένα από τα καλύτερα προγράμματα που δοκιμάσαμε είναι το CuteMX. Η εταιρεία που το δημιούργησε είναι η ίδια που έχει δημιουργήσει το πασίγνωστο πρόγραμμα CuteFTP. Ωστόσο, μας έκανε πολύ μεγάλη εντύπωση πως στο site της εταιρείας δεν υπάρχει option για να κάνουμε download το setup file του προγράμματος. Παρ' όλα αυτά εμείς βρήκαμε την εφαρμογή στο πασίγνωστο site www.rocketdownload.com. Το πρόγραμμα αυτό καθ' εαυτό διαθέτει πολύ εύχρηστο layout, με μεγάλα και ευκρινή buttons σε μία μπάρα στο αριστερό μέρος του παραθύρου της εφαρμογής. Δίνει τη δυνατότητα να χωρίσουμε τους χρήστες που βρίσκονται on-line σε "φίλους" και "εχθρούς" και να απαγορεύσουμε την πρό-

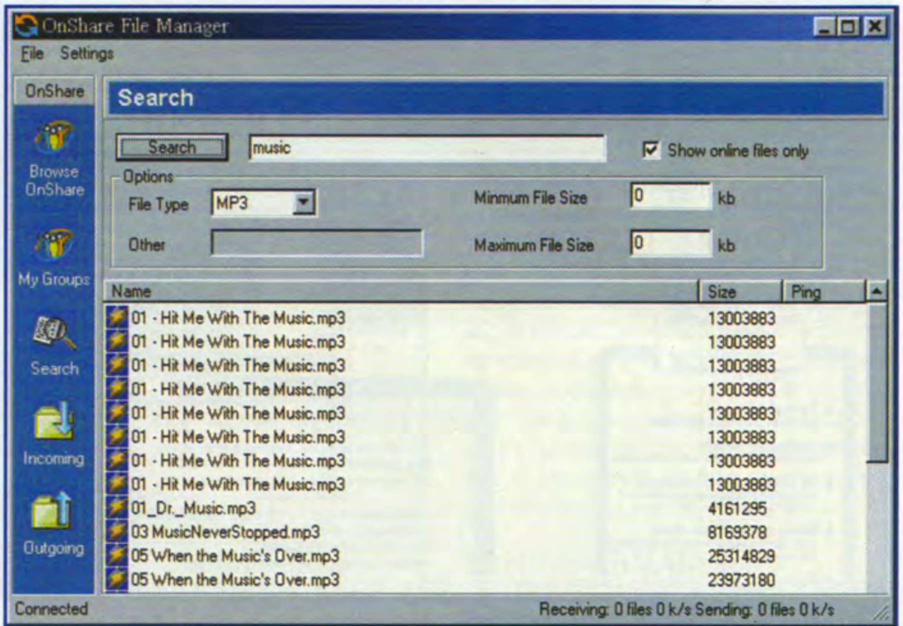
FileSwap



σβαση στο σύστημά μας στους τελευταίους. Επιπλέον το CuteMX διαθέτει ένα πολύ καλό σύστημα chat για να συνομιλούμε με τους άλλους καθώς "κατεβάζουμε" αρχεία, επιτρέπει την αποστολή "ιδιωτικών" μηνυμάτων σε συγκεκριμένους χρήστες, ενώ η μηχανή αναζήτησής του είναι πολύ αξιόλογη, αφού υποστηρίζει σχεδόν το σύνολο των πιο γνωστών multimedia αρχείων. Σημειωτέον ότι υποστηρίζεται το resume downloading με τους περιορισμούς, φυσικά, που προαναφέρονται. Το πρόγραμμα φαίνεται να είναι αρκετά γνωστό μεταξύ των χρηστών, κάτι που φάνηκε και από τα πολλά ευρήματα που παρουσιάστηκαν κατά τις αναζητήσεις μας.

FileFury
www.download.com

Πρόκειται για μία σχετικά απλοϊκή εφαρμογή, η οποία όμως διαθέτει πολύ ξεκούραστα και βολικά μενού. Το Filefury επιτρέπει στο χρήστη να εξερευνήσει κάποιο σύστημα, χρησιμοποιώντας είτε το IP του συστήματος είτε το e-mail του χρήστη, και πρόκειται μάλλον για το πιο ενδιαφέρον σημείο του προγράμματος. Υπάρχει ακόμα η κλασική "friend list", ενώ δεν υποστηρίζεται κάποιο σύστημα chat. Η μηχανή αναζήτησης δεν μας άφησε καλές εντυπώσεις, αφού δεν περιλαμβάνει λεπτομερείς αναζητήσεις αρχείων κατά extension, απλώς διαχωρίζει τα έγγραφα σε "αρχεία" και "τραγούδια". Μικρός είναι μάλλον και ο αριθμός των χρηστών που έχουν γνώση για την ύπαρξη του προγράμματος. Προβλήματα, τέλος, αντιμετωπίσαμε και πάλι στο Web site του προγράμματος, καθώς το link www.filefury.com, που υποτίθεται είναι το site της εταιρείας, οδηγούσε σε μία σελίδα όπου υπήρχε ένα άλλο πρόγραμμα του είδους, το NetBrilliant. Επειτα από ένα μικρό σοκ, "κατεβάσαμε" το πρόγραμμα, το δοκιμάσαμε και σας το παρουσιάζουμε ευθύς αμέσως.

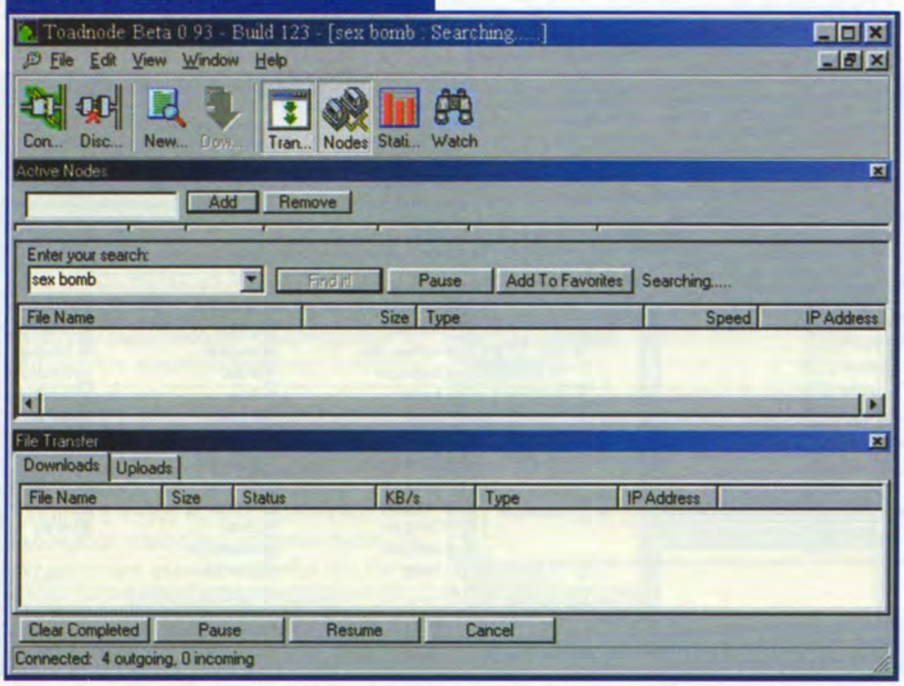


Onshare File Manager

NetBrilliant
www.filefury.com

Η πρώτη εντύπωση που δημιουργείται είναι πως πρόκειται για ένα πλήρες και προσεγμένο πρόγραμμα. Είναι επίσης το μοναδικό από τα προγράμματα που είδαμε το οποίο υποστηρίζει μία αναβαθμισμένη μορφή αναζήτησης, αφού επιτρέπει στο χρήστη να ψάξει για πολλά περισσότερα εκτός από αρχεία. Συγκεκριμένα, επιτρέπει να ψάξουμε σε εγκυκλοπαιδικά sites για πληροφορίες, ειδήσεις, software, μουσική, βιβλία, ενώ, τέλος, πολύ ενδιαφέρον φαίνεται να έχει και η υποστήριξη αναζήτησης σε δημοπρασίες (auctions). Περιλαμβάνει ακόμα πλήρες ιστορικό και στατιστικά στοιχεία των αναζητήσεών μας, ενώ σύμφωνα με τους δημιουργούς του είναι συμβατό με τους servers του Napster, από τους οποίους λαμβάνει στοιχεία όταν ψάχνουμε κάποιο MP3 κομμάτι. Αξίζει σίγουρα μια ματιά, αν όχι κάτι περισσότερο.

Toadnode



FileSwap
www.fileswap.com

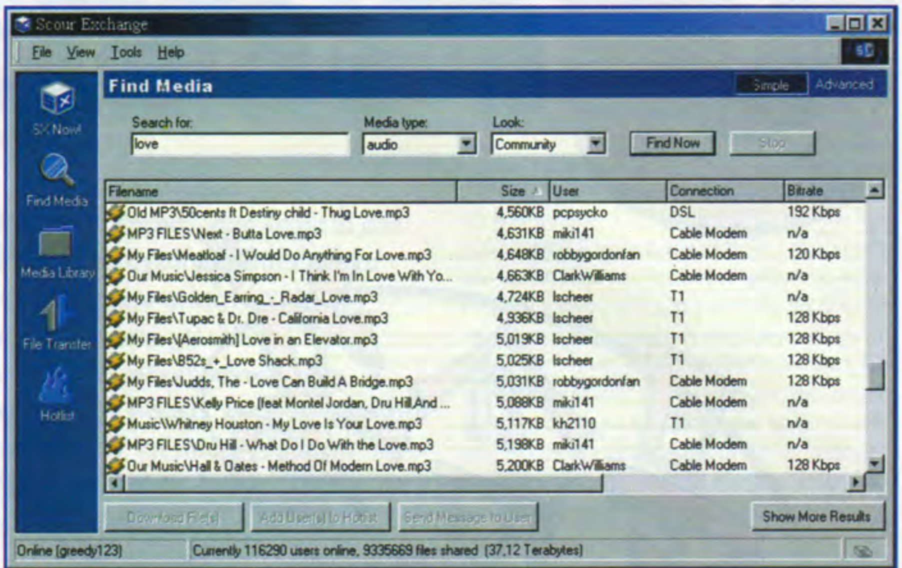
Στο FileSwap διακρίνουμε πολλές ομοιότητες με το CuteMX. Οι βασικές λειτουργίες των δύο προγραμμάτων είναι πανομοιότυπες. Ετσι και εδώ συναντάμε "friend" και "enemy" lists, σύστημα chat και μια πολύ καλή μηχανή αναζήτησης με ακριβή, αν και όχι τόσο άμεσα, αποτελέσματα. Το FileSwap επιπλέον διαθέτει δήλωση συγκεκριμένου path, στο οποίο θα επιτρέπεται να ψάχνει ο χρήστης, ενώ περιλαμβάνει και έναν πολύ έξυπνο "share files wizard" με τη χρήση του οποίου καθίσταται πολύ εύκολη η δήλωση των επιθυμητών αρχείων που θα θελήσουμε να μοιραστούμε με τους άλλους χρήστες. Γενικά πρόκειται για ένα πολύ καλό πρόγραμμα, αλλά δυστυχώς δεν φαίνεται να υποστηρίζεται ακόμα πολύ από τους χρήστες.

Onshare File Manager
www.onshare.com

Αλλο ένα πρόγραμμα που ξεχωρίζει για το ξεκούραστο και φιλικό interface που χρησιμοποιεί. Διαθέτει πιο λίγες επιλογές από τα προηγούμενα προγράμματα που εξετάσαμε, αφού, για παράδειγμα, δεν διαθέτει σύστημα chat αλλά ούτε και "enemy" list. Αντίθετα υποστηρίζει τη δημιουργία groups, στα οποία μπορούν να πάρουν μέρος πολλά άτομα ταυτόχρονα. Η μηχανή αναζήτησης της εφαρμογής είναι ταχύτατη και μας άφησε απόλυτα ικανοποιημένους. Στα συν του προγράμματος εντάσσεται και η δυνατότητα να βλέπουμε σε ξεχωριστά παράθυρα την πρόοδο των αρχείων που "κατεβάζουμε" στο σύστημά μας, αλλά και των αντίστοιχων αρχείων που "κατεβάζουν" οι άλλοι χρήστες από εμάς.

Toadnode
www.toadnode.com

Το Toadnode ειδικεύεται στην ανταλλαγή αρχείων από σύστημα σε σύστημα, ενώ ουσιαστικά δεν προσφέρει πολλές άλλες επιλογές στο χρήστη. Σύμφωνα με την επίσημη σελίδα του προγράμματος στο Internet, το Toadnode κάνει εκτεταμένη χρήση των κόμβων (nodes). Ως κόμβος ορίζεται ένα υπολογιστικό σύστημα το οποίο βρίσκεται δικτυωμένο είτε σε τοπικό (local) είτε σε παγκόσμιο (Internet) επίπεδο και έχει τη δυνατότητα να λαμβάνει αλλά και να αποστέλλει δεδομένα. Πρόκειται για όρο της ηλεκτρολογίας, ο οποίος μεταφράζεται ανάλογα και στην πληροφορική. Το πρόγραμμα, αν και παρουσιάζεται πολύ εντυπωσιακό, στην πραγματικότητα δεν αποτελεί τίποτα ιδιαίτερο. Το βασικό πρόβλημά τους είναι πως δεν υποστηρίζεται ακόμα από πολλούς χρήστες, ενώ η μηχανή αναζήτησής του φαίνεται προβληματική, αφού σε περιπτώσεις εισαγωγής κλασικών keywords που χρησιμοποιήσαμε, η έρευνα διήρκεσε τόση ώρα ώστε δεν αντέξαμε και τη διακόψαμε. Ισως η εφαρμογή σε διαφορετικό σύστημα και άλλο τύπο σύνδεσης να έχει καλύτερη τύχη.



Scour Exchange

Scour Exchange
www.scour.com

Κλείνουμε τον τομέα των εξεταζόμενων εφαρμογών με ένα πολύ καλό πρόγραμμα που ακούει στο όνομα Scour Exchange. Μαζί με το FileSwap και το CuteMX αποτελούν μάλλον την τριάδα των προγραμμάτων που αξίζει να δείτε πρώτα από τα υπόλοιπα. Το Scour Exchange είναι το μοναδικό πρόγραμμα (μαζί με το CuteMX) που έχει παραμείνει εγκατεστημένο στον υπολογιστή μου έπειτα από τη συγγραφή αυτού του άρθρου, και αυτό διότι έχω μείνει απόλυτα ικανοποιημένος από τη χρήση του. Περιλαμβάνει αναζήτηση σε δύο πεδία, σε αυτά των "Scour Community", για αναζήτηση στους servers των χρηστών αλλά και στον Web. Γενικότερα οι χρήστες φαίνεται να γνωρίζουν το πρόγραμμα, καθώς κάθε απόπειρά μας να βρούμε κάποιο αρχείο που θέλαμε, οδήγησε σε αρκετές δεκάδες ευρήματα. Μοναδικό ίσως μειονέκτημά του το γεγονός πως αν "κατεβάζουμε" πάνω από δύο αρχεία ταυτόχρονα, παρατηρείται μία αξιοσημείωτη πτώση της ταχύτητας του downloading. Αν, πάντως, έχετε υπομονή και δεν βιάζεστε να αποκτήσετε τα πολυπόθητα αρχεία, το Scour Exchange ίσως να αποτελέσει την καλύτερη επιλογή σας.

ΤΟ ΝΕΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ΠΡΟΤΥΠΟ WMA

Η καινούρια έκδοση του Media Player της Microsoft (7.00) δίνει τη δυνατότητα να συμπιέσουμε τραγούδια από Audio CD μέχρι και στα 160Kbps, κάνοντας χρήση ενός νέου τύπου αρχείου ονόματι WMA (Windows Media Audio). Το extract και η συμπίεση γίνονται αυτόματα και για ένα τραγούδι 40MB χρειαστήκαμε περίπου 5 λεπτά. Το επαναστατικό στην όλη υπόθεση είναι πως τα αρχεία που δημιουργούνται είναι σε μέγεθος μικρότερα από τα αντίστοιχα αρχεία MP3, ενώ φυσικά η ακουστική ποιότητα παραμένει εφάμιλλη του δημοφιλούς μουσικού προτύπου συμπίεσης. Η ανωτέρω πρόταση ισχύει για συμπίεση μέχρι και τα 96Kbps. Για τη δημιουργία τραγουδιών καλύτερης ποιότητας τα μεγέθη των αρχείων των δύο προτύπων σχεδόν εξισώνονται. Εκπληκτικό είναι και το γεγονός πως τα αρχεία WMA υποστηρίζονται από την καινούρια έκδοση 2.64 του Winamp. Προσωπικά πιστεύω πως από τη στιγμή που υπάρχει converter (Media Player) και player (winamp) η εξάπλωση του WMA είναι θέμα χρόνου. Πάντως, πρέπει να τονίσουμε πως το νέο είδος αρχείου δεν είναι ακόμα ιδιαίτερα δημοφιλές μεταξύ των χρηστών, κάτι που φαίνεται από μία σχετική έρευνα που κάναμε με τη χρήση των εφαρμογών που παρουσιάζονται στο άρθρο. Οταν και αν αρχίσει, όμως, να χρησιμοποιείται ευρέως το WMA, η διάδοσή του θα προκαλέσει σίγουρα ακόμα μεγαλύτερο πονοκέφαλο στις μεγάλες δισκογραφικές εταιρείες από ό,τι το σημερινό MP3.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Η τελική εντύπωση που μας δημιούργησαν τα ανωτέρω προγράμματα είναι πολύ θετική. Πρόκειται σαφώς για μια νέα μορφή αναζήτησης που δεν χρησιμοποιεί καθόλου τον Web ούτε και κάποια άλλη υπηρεσία του Διαδικτύου. Φυσικά, η χρήση του Web είναι μονόδρομος για την απόκτηση των προγραμμάτων, αλλά από εκεί και πέρα κάθε εφαρμογή καθιστά το σύστημά μας έναν αυτόνομο κόμβο στο Internet. Επαναλαμβάνουμε πως η σημαντικότητα κάθε προγράμματος είναι εντελώς υποκειμενική υπόθεση και εξαρτάται, κατά το μεγαλύτερο ποσοστό, από τον αριθμό των χρηστών που την υποστηρίζουν. Ολα τα προγράμματα διατίθενται δωρεάν από τις ηλεκτρονικές σελίδες των εταιρειών κατασκευής τους, όποτε πιστεύουμε πως μία δοκιμή θα σας πείσει. Σας ευχόμαστε ευχάριστες και αποδοτικές αναζητήσεις. PC

GAMES



"MADE IN KOREA"

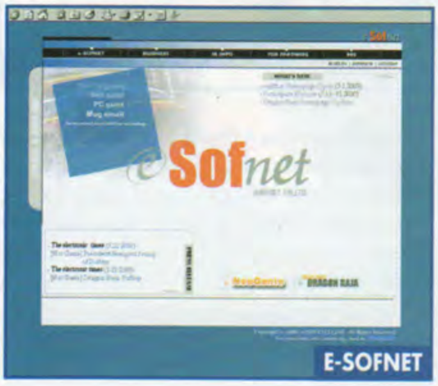
Ασφαλώς στο άκουσμα της φράσης "made in Korea" σας έρχεται στο νου μια άλλη γνωστή λέξη, η "μαϊμού" - καμιά σχέση, βέβαια, με τα συμπαθητικά ζώακια και κοντινά ξαδελφάκια του φίλτατου Νίκου Κόντη. Ως γνωστόν, η αγορά έχει κατακλυστεί από χιλιάδες απομιμήσεις γνωστών προϊόντων (είδη ένδυσης, ηλεκτρονικά είδη κ.λπ.), τα οποία έχουν ως χώρα προέλευσης την Κορέα. Στην πρόσφατη ECTS, όμως, οι Κορεάτες έδειξαν πως σκοπεύουν να μπουν σοβαρά στο χώρο του software με δικές τους δημιουργίες. Για να δούμε, λοιπόν, τα νέα που μας έρχονται από τη μακρινή αυτή χώρα.

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Η κορεατική επίθεση στο χώρο του gaming έχει δύο πρωτεργάτριες εταιρείες, τις E-Sofnet (www.esofnet.com) και E2soft (www.e2soft.com). Αμφότερες, αν και νεοσύστατες, έχουν να μας δώσουν πολλά δείγματα γραφής, τα οποία φανερώνουν εν μέρει τις δυνατότητες και τις προοπτικές τους. Ας δούμε, όμως, λίγο πιο αναλυτικά το "ποιόν" της καθεμίας εταιρείας.

E-SOFNET
(www.esofnet.com)

Η εν λόγω εταιρεία είναι μόλις 1 έτους (δηλαδή βρέφος ακόμα), καθώς ιδρύθηκε τον Οκτώβριο του 1999. Αυτή τη στιγμή, πάντως, απασχολεί 144 εργαζομένους και τα σχέδιά της για το μέλλον είναι αρκετά φιλόδοξα. Ως εταιρεία πιστεύει πως τα computer games δεν πρέπει να απευθύνονται μόνο σε άτομα νεαρής ηλικίας, αλλά να καλύπτουν τα ενδιαφέροντα μίας μεγάλης ηλικιακής γκάμας. Οι παραγωγές της χωρίζονται σε 3 βασικές κατηγορίες παιχνιδιών: τα on-line games, τα Web games (μπορείτε να παίξετε μέσω του site της εταιρείας) και τα "κανονικά" PC games.



E-SOFNET

Οι Κορεάτες προσπαθούν να ξεπεράσουν τα όρια του "μέτριου" αλλά και τα σύνορα της χώρας τους ενεργά και με πολλή δουλειά.

Στα on-line games η εταιρεία δίνει ιδιαίτερο βάρος, καθώς σκοπεύει να κάνει τον κόσμο (και δη τους Κορεάτες πολίτες) να ενδιαφερθεί ιδιαίτερα γι' αυτά. Τα δυνατά "όπλα" της ακούνε στα ονόματα Dragon Raja (ουδεμία σχέση με το γνωστό μπασκετμπολίστα Ν. Ράτζα), Storm Rider, N Age και Mist of Darkness. Ας δούμε λίγα πράγματα για το καθένα από αυτά.

Το Dragon Raja είναι εμπνευσμένο από την πλέον δημοφιλή νουβέλα φαντασίας της χώρας. Τα γραφικά και τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, μάλιστα τέτοιου επιπέδου ώστε δεν συναντώνται εύκολα σε on-line παιχνίδια. Εδώ η φαντασία συναντά την πραγματικότητα. Περιέχει 1.500 διαφορετικά αντικείμενα, 150 μαγικά κόλπα, 24 διαφορετικούς κόσμους και γενικά πολλά στοιχεία που θα κάνουν τον παίκτη να νομίζει πως ο κόσμος όπου "βρίσκεται" είναι πραγματικός.

Το Storm Rider, τώρα, είναι ένα (πάντα για on-line μιλάμε) RPG το οποίο μεταφέρει τον παίκτη στην Κίνα και την ιστορία της. Σκοπός του παίκτη είναι να "ταξιδέψει" μέσα στο πέρασμα του χρόνου στη χώρα αυτή και να αποκτήσει γνώσεις, που αφορούν στη θρησκεία και τις πολεμικές τέχνες. Ειδικά οι τελευταίες είναι ιδιαίτερα σημαντικές για την επιβίωση στο παιχνίδι. Η ατμόσφαιρα αποδίδει πολύ καλά το ανατολίτικο στυλ, ενώ δεν λείπουν και οι "ενέσεις" των σκηνικών του δυτικού κόσμου. Τέλος, για τα γραφικά χρησιμοποιείται μία 3D engine της εταιρείας.

Στο N Age οι χαρακτήρες είναι ελεύθεροι να μετακινηθούν σε οποιοδήποτε μέρος της Cyber City επιθυμούν. Η "πόλη" αυτή έχει δημιουργηθεί από απεικονίσεις δρόμων πραγματικών πόλεων της Κορέας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα virtual χρήματά σας για να λάβετε μέρος σε δραστηριότητες τις οποίες συναντάτε και στην καθημερινή ζωή. Γενικά, το N Age είναι κατά κάποιον τρόπο ένα life-simulator game.

Τέλος, το Mist of Darkness είναι ένα 3D RPG, το οποίο επίσης βασίζεται σε μία δημοφιλή (στην Κίνα αυτή τη φορά) νουβέλα· μάλιστα πρόκειται για την πλήρη μεταφορά του βιβλίου σε computer game. Εντός αυτού αφθονούν οι μάχες, η αναζήτηση και οι καυγάδες, ενώ πολλά είναι και τα κρυμμένα αντικείμενα που θα πρέπει να ανακαλύψετε. Και όλα αυτά σε μία πιστή αναπαράσταση της απέραντης χώρας της Κίνας.

Φαίνεται, λοιπόν, πως τα on-line games της E-Sofnet απευθύνονται κυρίως στην εγχώρια (άντε και στη γειτονική) αγορά. Για να δούμε, όμως, τι συμβαίνει και με τους υπόλοιπους τίτλους, οι οποίοι είναι σαφώς περισσότεροι.

1000 Years: Στο προηγούμενο CD-ROM μας είχαμε ένα trailer του εν λόγω παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα strategy game, στο οποίο "μεταφέρεστε" στην περίοδο όπου στην ευρύτερη περιοχή της Κορέας υπήρχαν τρία ανταγωνιστικά βασίλεια. Μάλιστα η συγκεκριμένη περίοδος υπήρξε η πιο γνωστή ιστορική περίοδος της αρχαίας ιστορίας της χώρας. Σκοπός σας είναι, βέβαια, να οδηγήσετε το βασίλειο της επιλογής σας στην τελική επικράτηση.

Blood Aria: Το action-RPG αυτό συνδυάζει τον ανατολικό με το δυτικό κόσμο μέσω ενός ζευγαριού που μοιράζεται την ίδια μοίρα και το ίδιο πεπρωμένο. Εντός του παιχνιδιού μπορείτε να μεταβείτε ελεύθερα σε όποιο μέρος θέλετε



1000 YEARS

και ακόμη να χτίσετε τη δική σας πόλη. Η επιλογή του χαρακτήρα που θα υποδυθείτε είναι ελεύθερη και γίνεται μέσα από μια μεγάλη ποικιλία διαθέσιμων ατόμων. Η κυκλοφορία του αναμένεται εντός του προσεχούς Δεκέμβρη.

Chaos: Η υπόθεση εδώ θα μπορούσε να είναι αληθινή. Αφού, λοιπόν, ο δημιουργός ολοκλήρωσε το έργο της κατασκευής του κόσμου, ανέθεσε στους θεούς-υπηκόους του να επιβλέπουν και να ελέγχουν το δημιούργημά του. Εκείνη την εποχή δεν υπήρχε η έννοια του κακού. Με το πέρασμα του χρόνου, όμως, οι άνθρωποι έδειξαν να ξεχνούν το δημιουργό τους. Ετσι, λοιπόν, αφού τσαντίστηκε αρκετά με τη συμπεριφορά αυτή, δημιούργησε τον Evils. Αυτό το γεγονός ήταν η απαρχή για τον πρώτο άγριο πόλεμο ανάμεσα στους θεούς και τον Evils. Για να προφυλάξει ο δημιουργός τον κόσμο, διασκόρπισε τα Cliscops (οι κρύσταλλοι της δημιουργίας). Μάλιστα μόνο για όσο διάστημα παραμένουν ανέπαφα από τον Evils και τους υπηκόους του ο κόσμος είναι ασφαλής. Φυσικά, εσείς θα πρέπει να τους εμποδίσετε να βρουν έστω και ένα κομμάτι από αυτά. Το... Χάος αναμένεται να έρθει στο τέλος του τρέχοντος μήνα.


CORUM 3

Corum 3 - Chaotic Magic: Ενα action παιχνίδι με άφθονη και γρήγορη δράση. Επιλέγετε το χαρακτήρα σας μέσα από τους τρεις διαθέσιμους: πολεμιστής, μάγος και summoner. Φυσικά, ο καθένας από αυτούς έχει τις δικές του ιδιαίτερες ικανότητες αλλά και αδυναμίες. Επίσης, μπορείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να αλλάζετε το χαρακτήρα σας ανάλογα με τις εκάστοτε συνθήκες, αλλά να είστε σίγουροι πως μόνο με το σωστό συνδυασμό των δυνατοτήτων και των τριών θα μπορέσετε να βγείτε νικητές.

Corum - Another World: Το παρόν διαφέρει από τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς Corum, τα οποία ανήκαν στην κατηγορία των action-RPGs. Εδώ όμως έχουμε να κάνουμε αποκλειστικά με ένα RPG, το οποίο μας μεταφέρει στην εποχή του ατμού. Με την πρόοδο της τεχνολογίας, λοιπόν, οι πλούσιοι γίνονται πλουσιότεροι και οι φτωχοί φτωχότεροι (δεν ξέρω, αλλά νομίζω πως μέχρι σήμερα η κατάσταση αυτή δεν έχει αλλάξει) και η αναρχία κάνει την εμφάνισή της. Θα μπορέσετε, λοιπόν, να διατηρήσετε τις ισορροπίες σε αυτή την πράγματι χαώδη κατάσταση;

Fidex: Μια φορά και έναν καιρό ένα τέρας κυριαρχούσε στον κόσμο. Ωσπου ένας μεγάλος ήρωας το νίκησε και μαζί με τη βοήθεια ενός φίλου του (και συνάμα μάγου) κατάφερε να φτιάξει μια χώρα όπου θα μπορούσαν να κατοικήσουν άνθρωποι. Επειτα όμως από 4 αιώνες, η απληστία κυρίευσε τον κόσμο αυτό και οι άνθρωποι στράφηκαν ο ένας εναντίον του άλλου. Κάποιος πρέπει να σταματήσει αυτήν την κατάσταση, και αυτός δεν είναι άλλος από τον ίδιο τον ήρωα, ο οποίος πρέπει να αναστηθεί. Η κυκλοφορία του αναμένεται τον Δεκέμβριο.

Fugitive Castle: Αυτό το game μάς μεταφέρει στο έτος 1231 και εσείς παίζετε το ρόλο του 18χρονου Karayan (όχι, δεν είναι πρόγονος του γνωστού μαέστρου). Μια μέρα, λοιπόν, ο άρχοντας της περιοχής σας εξοργίζεται τα μάλα από τη συμπεριφορά σας και δολοφονεί τον παππού τού Karayan. Λίγο προτού ξεψυχήσει, όμως, αποκαλύπτει στον ήρωά μας ένα μυστικό σχετικά με τον πατέρα του. Σκοπός σας, όπως θα καταλάβατε, είναι να ψάξετε και να βρείτε τον πατέρα σας (στο παιχνίδι εννοώ, δεν υπονοώ τίποτα). Το Fugitive Castle αναμένεται να κυκλοφορήσει με την έλευση του νέου χρόνου.

Virtual Korea 2000: Το παιχνίδι μπορεί δικαίως να χαρακτηριστεί ως Sim City-clone, μια και ο σκοπός σας είναι να κατασκευάσετε και να διαχειριστείτε σωστά μια πόλη. Και αυτό το παιχνίδι, όμως, απευθύνεται κυρίως στην κορεατική αγορά, καθώς τόσο οι περιοχές όσο και οι πόλεις αφορούν στην Κορέα. Οι φίλοι, πάντως, αυτού του είδους παιχνιδιών μάλλον θα το βρουν ενδιαφέρον, καθώς με αυτό ανοίγονται νέοι (και σίγουρα μακρινοί) ορίζοντες μπροστά τους.

Zaphie 2: Το παιχνίδι έχει μέσα του έντονο το σημείο του τρόμου. Μετά το θάνατο της οικογένειάς του, ο Zaphie (το όνομα του ήρωα) κυνηγιέται συνεχώς από πνεύματα και δαίμονες. Μετά από μία εξάμηνη περίοδο διακοπών σε ένα... ψυχιατρείο, ο φίλος μας ξαναβγαίνει στον έξω κόσμο. Κατά την επιστροφή του στο σπίτι του, όμως, πέφτει θύμα αυτοκινητικού ατυχήματος. Ψάχνοντας, λοιπόν, κάποιο σπίτι για να ζητήσει βοήθεια, βλέπει ξαφνικά μπροστά του την αδελφή του! Πού είναι το πρόβλημα; Απλώς η αδελφή του έχει πεθάνει εδώ και 10 χρόνια. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πλήρως τρισδιάστατα και η κυκλοφορία του αναμένεται στις αρχές του 2001.

Zero - Flowing Castle: Στο εν λόγω παιχνίδι οι πρωταγωνιστές είναι cartoon, αλλά η περιπέτεια άφθονη. Και εδώ το κορεατικό στοιχείο είναι έντονο, καθώς περιέχει πολλά στοιχεία από τοπικούς μύθους. Συνδυάζει αρμονικά στοιχεία από adventure, simulation και RPG, ενώ περιέχει και μια μικρή δόση από strategy.

E2SOFT
(www.e2soft.com)

Η εν λόγω εταιρεία είναι κατά ένα χρόνο μεγαλύτερη της προηγούμενης (ιδρύθηκε τον Σεπτέμβρη του 1998) και εκτός από τη δημιουργία τίτλων ασχολείται με την εισαγωγή και τη διανομή τίτλων στη χώρα. Στο ενεργητικό της



E2SOFT

καταχωρίζεται και η δημιουργία του portal site GameMeca.com, το οποίο έχει αποκτήσει περισσότερα από 150.000 ενεργά μέλη, γεγονός που το έχει αναγάγει σε ένα εκ των κορυφαίων games sites της χώρας.

Μέχρι σήμερα η E2Soft έχει κυκλοφορήσει αρκετούς τίτλους, οι οποίοι όμως δεν σημείωσαν ιδιαίτερη επιτυχία, ειδικά εκτός των συνόρων. Τα παιχνίδια αυτά ήταν τα εξής (σε παρέν-



DISPEL

θεση ο μήνας και το έτος κυκλοφορίας τους):

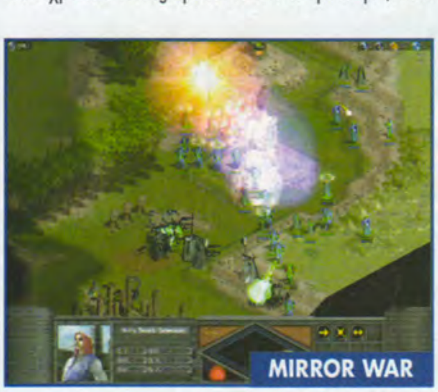
- The Legend of Ghost Hunters (9/98)
- Fly! Superboard (10/98)
- Wind & Cloud (12/98)
- Battle Commander (1/99)
- War Diary II (6/99)
- The Conquer 3 Kingdoms (9/99)
- Droyan II (3/00)
- Master of Computer (4/00)
- Dispel (5/00)

Παρ' όλα αυτά φαίνεται πως οι τρεις νέες παραγωγές που ετοιμάζει είναι ικανές να τη βγάλουν από τη μετριότητα και να την κάνουν ευρύτερα γνωστή στο παγκόσμιο στερέωμα. Για να δούμε, λοιπόν, τι "μαγειρεύει" η E2Soft.

Dispel: Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των RTS και η ιστορία του έχει ως εξής: Μια φορά και έναν καιρό (τι ωραία που ακούγεται, σαν παραμυθάκι), υπήρχαν 4 βασίλεια, τα DEAMONLON, AESH, YAMM και SHEREG (ωραία ονόματα!). Τα αρχηγείο του πάπα ήταν εγκατεστημένο στη μέση του AESH, το πλέον ήσυχο από τα τέσσερα βασίλεια. Φυσικά, το σημείο αυτό αποτέλεσε και τη βάση της θρησκευτικής επιρροής για όλα τα υπόλοιπα. Ο πάπας, λοιπόν, φρόντισε έπειτα από χρόνια να εξαφανίσει τον παγανισμό, ενώ πολλά θρησκευτικά γκρουπ ενώθηκαν για να πολεμήσουν ενάντια στον θρησκευτικό "ρατσισμό". Ο πρωτεργάτης της αντίστασης είναι ο SHEM, ο οποίος διαθέτει και ένα πολύ σημαντικό χάρισμα, το οποίο του επιτρέπει να ελέγχει τους δράκους. Είναι αποφασισμένος να αντισταθεί στον πάπα μέχρις εσχάτων και, φυσικά, εσείς θα πρέπει να τον βοηθήσετε. Το παιχνίδι, όπως μπορεί να έχετε ήδη καταλάβει, εκτυλίσσεται σε έναν μαγικό κόσμο, σχεδιασμένο σε 3D περιβάλλον, όπου τα στοιχεία της μαγείας και του μύθου είναι διάχυτα παντού.

Mirror War: Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα RTS, το οποίο εκτυλίσσεται σε μια φανταστική ήπειρο, τη Farohil, μία περιοχή όπου η μαγεία είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένη. Στην ήπειρο αυτή υπάρχουν 12 ανεξάρτητες χώρες, οι οποίες προέκυψαν ύστερα από έναν άγριο πόλεμο μεταξύ των 12 θεών και των 14 animal-gods (είναι αυτό που λέμε όπου λαλούν πολλοί κοκόροι, αργεί να ξημερώσει!) που έφτιαξαν τον κόσμο αυτό. Εδώ και αρκετό καιρό, πάντως, οι κάτοικοί τους ζουν ειρηνικά, χωρίς προβλήματα. Η μαγεία χρησίμευε για ανακαλύψεις κοινής ωφέλειας. Ομως, μία ομάδα αδύναμων ανθρώπων άρχισε να αναπτύσσει την τέχνη της μαύρης μαγείας, με αποτέλεσμα να φέρει το κακό στον κόσμο. Και ως απώτερο αποτέλεσμα, μια ολόκληρη πόλη κυριεύτηκε από σατανικές δυνάμεις, οι οποίες τη μετέτρεψαν σε μία τρομακτική πόλη-φάντασμα. Εσείς θα πρέπει να ηγηθείτε του αγώνα των ανθρώπων ενάντια σε φαντάσματα, τέρατα και άλλες εξωκοσμικές μορφές ζωής. Τέλος, το Mirror War θα διαθέτει και multiplayer δυνατότητα.


WORLD WAR II


MIRROR WAR

World War II: Ισως ο πλέον ενδιαφέρων από τους τρεις αναμενόμενους τίτλους της εταιρείας. Οπως σαφέστατα καταμαρτυρεί και το όνομά του, ασχολείται με τον πιο αιματηρό πόλεμο που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα, τον Β' Παγκόσμιο. Το παιχνίδι είναι βέβαια RTS και περιλαμβάνει "επεισόδια" στις εξής χώρες: Βόρεια Αφρική, Ιταλία, Βουλγαρία, Μεσόγειος θάλασσα, Μ. Βρετανία, Γερμανία και Αμερική. Συνολικά ο παίκτης θα βρει περί τις 60 αποστολές εδάφους, αέρος καθώς και θαλάσσιες. Επιπλέον, κάθε χώρα διαθέτει τη δική της προσωπική πολεμική τεχνολογία, η οποία αντιπροσωπεύει τις πραγματικές της εποχής, ενώ πολλές θα είναι και οι στρατιωτικές μονάδες. Και εδώ βέβαια θα βρείτε τις δυνάμεις που υπήρξαν στον πραγματικό πόλεμο. Γενικά, το World War II βασίζεται σε ιστορικά στοιχεία και φιλοδοξεί να γίνει το απόλυτο strategy game του είδους του. Το αν θα τα καταφέρει, θα το γνωρίζουμε σε λίγο καιρό.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Οι Κορεάτες είχαν μία ομολογουμένως εντυπωσιακή παρουσία στην πρόσφατη ECTS και προξένησαν το θαυμασμό αλλά και το ενδιαφέρον αρκετού κόσμου. Είναι εμφανής η τάση τους να διατηρούν σε πολλά από τα παιχνίδια τους στοιχεία της παράδοσης και της ιστορίας τους, και μάλιστα σε τίτλους που δεν προορίζονται αποκλειστικά για εσωτερική κατανάλωση. Λέτε, λοιπόν, να βρισκόμαστε μπροστά σε έναν νέο κολοσσό της βιομηχανίας του gaming ή όλα αυτά είναι απλώς μία αναλαμπή, ένα πέρασμα "κομήτη" και τίποτε άλλο; Σε αυτό το ερώτημα ο μόνος που μπορεί να δώσει απάντηση είναι ο χρόνος. Πάντως, φαίνεται πως οι Κορεάτες και οι δημιουργίες τους θα μας απασχολήσουν στο μέλλον. Οπως και έχει, οι άνθρωποι προσπαθούν να ξεπεράσουν τα όρια του "μέτριου" αλλά και τα σύνορα της χώρας τους ενεργά και με πολλή δουλειά. Για τις δικές μας εταιρείες τι να πω; Τα 'χουμε πει και -δυστυχώς- θα συνεχίσουμε να τα λέμε για πολύ καιρό ακόμα. Επρεπε δηλαδή να έρθει η Cryo Interactive (δεν υποτιμώ αυτήν την πολύ καλή εταιρεία, απλώς δίνω έμφαση στο γεγονός ότι είναι ξένη), για να γίνει -επιτέλους- η Οδύσσεια παιχνίδι; Αντε, λοιπόν, προσπάθεια θέλει και κάποιο μικρό ρίσκο (κυρίως οικονομικό, κοινώς βγάλτε τα καβούρια από τις τσέπες!). Αν δεν ρισκάρεις στη ζωή, δεν κερδίζεις! Αυτό να το θυμάστε όλοι, από εταιρείες μέχρι... προπονητές!

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



84 Heavy Metal F.A.K.K. 2

Ενα game με άφθονη δράση και εντυπωσιακή... ηρωίδα.



90 Tachyon: The Fringe

Οι φίλοι των Privateer θα το αγαπήσουν.



94 Odyssey

Η μεταφορά του πασίγνωστου ομηρικού έπους στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



102 **Crimson Skies**
Το νέο εντυπωσιακό flight sim από τη Microsoft.



110 **Star Trek: Elite Force**
Ενα εντυπωσιακό Doom-clone στα πρότυπα του Half-Life.



118 **V-Rally 2**
Ενα πολύ καλό racing game που ξεπερνά τα "λάθη" του παρελθόντος.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia. Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Infogrames Hellas, Παναγούλη 73 & Μακαρίου 8, Αγ. Παρασκευή
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-8

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS	128	95%
ALL STAR TENNIS 2000	129	82%
ASTERIX & OBELIX vs CAESAR	129	60%
CARMAGEDDON TDR 2000	129	81%
CUE CLUB	129	77%
DARK REIGN 2	128	88%
DEUS EX	128	95%
DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS	127	67%
EARTH 2150	128	84%
EMPIRE OF THE ANTS	127	85%
F1 WORLD GRAND PRIX	129	75%
GRAND PRIX 3	128	80%
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	129	89%
ICEWIND DALE	128	94%
MIGHT & MAGIC MILLENNIUM EDITION	127	-
MOTOCROSS MADNESS 2	127	84%
NEVERWINTER NIGHTS (PREVIEW)	127	-
POMPEI: THE LEGEND OF VESUVIUS	129	92%
ROGUE SPEAR: URBAN OPERATORS	128	85%
SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES	129	70%
SHOGUN: TOTAL WAR	127	91%
STAR TREK: KLINGON ACADEMY	127	80%
SUPER 1 KARTING	128	82%
SYDNEY 2000	129	
TRAFFIC GIANT	128	72%
VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION	127	90%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

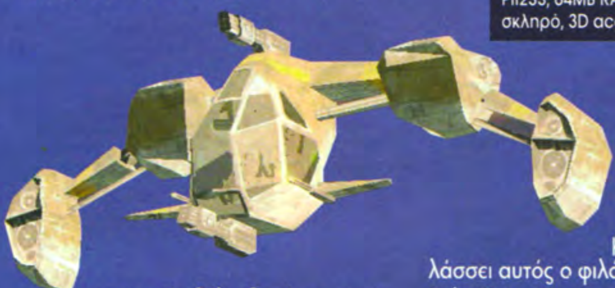
Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ECHELON

Τα space combat sims είναι μία από τις αγαπημένες μου κατηγορίες παιχνιδιών, διότι συνήθως ακολουθούν ένα προσεγμένο σενάριο κινηματογραφικής πλοκής, συχνά δε εμφανίζουν ανατρεπτικές καταστάσεις. Τρανό παράδειγμα η κορυφαία σειρά Wing Commander και ακόμα τα Freespace 1 και 2. Το Echelon είναι δημιουργία της σχετικά άσημης ρωσικής εταιρείας Buka Entertainment, η οποία στο πλαίσιο της έκθεσης ECTS, που όπως γνωρίζετε έλαβε χώρα στην Αγγλία, μας προμήθευσε με μία beta έκδοση του τίτλου.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BETHESDA/BUKA ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII233, 64MB RAM, 350MB χώρος στο σκληρό, 3D accelerator, 8x CD-ROM

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr



Προτού προχωρήσω στην παρουσίαση του τίτλου, πρέπει να τονίσω τις δυσκολίες κάτω από τις οποίες ολοκληρώθηκε η συγγραφή του άρθρου: αφ' ενός υπήρχαν αρκετά τεχνικά προβλήματα με την beta έκδοση (κολλήματα, crashes), αφ' ετέρου σχεδόν τις παραμονές της παράδοσης του κειμένου μου κάηκε η οθόνη του υπολογιστή μου, χωρίς να έχω προλάβει να γράψω κάτι, αφού δεν είχα ακόμη σχηματίσει πλήρη εικόνα των όσων είχα δει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Το preview αυτό δεν θα παραδινόταν ποτέ στην ώρα του, αν δεν μου παραχωρούσε το μηχάνημά του ο καλύτερός μου φίλος, ο Γιώργος Κανελλόπουλος, τον οποίο θέλω δημόσια να ευχαριστήσω.

Στο θέμα μας τώρα... Το Echelon είναι ένα flight-space simulation. Εδώ οι μάχες λαμβάνουν χώρα στην επιφάνεια πλανητών, οι οποίοι έχουν την ίδια ατμόσφαιρα -άρα και τις αυτές καιρικές συνθήκες- με τη Γη, τα δε σκάφη έχουν τις δυνατότητες και τα πτητικά χαρακτηριστικά των διαστημόπλοιων με τα οποία κατά καιρούς "έχουμε πετάξει" στο αχανές διάστημα. Εξάλλου, ο χαρακτηρισμός "flight-space simulation" ταιριάζει στο Echelon, διότι το σενάριό του είναι άκρως πρωτότυπο, με ιδιαίτερη πλοκή, όπως ακριβώς συμβαίνει στα περισσότερα space sims. Ακόμη ένα κλασικό χαρακτηριστικό είναι πως ανάλογη των πεπραγμένων σας στις αποστολές είναι η τροπή της campaign. Αν τα πάτε καλά, σας περιμένουν μετάλλια και προαγωγές, ενώ αν αποτυγχάνετε... μάλλον θα ψάχνετε για δουλειά.



Ας δούμε με περισσότερη λεπτομέρεια τι μας επιφυλάσσει αυτός ο φιλόδοξος τίτλος της Buka Entertainment.

ΣΕΝΑΡΙΟ

2117 Η τελευταία χρονιά της βασιλείας της Οικογένειας. Οι οικονομικές φατρίες αποκτούσαν ολοένα περισσότερη δύναμη. Η λεγόμενη "Δικαιοσύνη" της Οικογένειας δεν μπορούσε να επιβληθεί. Η πολιτική σύγκρουση ήταν αναμενόμενη - κάτι που τελικά έγινε. Η Οικογένεια, οι οικονομικές φατρίες και οι κληρικοί άρχισαν να πολεμούν ο ένας τον άλλον αφήνοντας πίσω τους καμένη γη και συντρίμμια (κάτι σαν την Ελλάδα το καλοκαίρι που μόλις πέρασε). Οι βομβαρδισμοί ήταν ανελέητοι και οι επιχειρήσεις που διεξάγονταν έσπερναν τον τρόμο. Οι απλοί πολίτες προσπαθούσαν να τρέξουν όσο πιο μακριά μπορούσαν από τις επικίνδυνες περιοχές.

2150 Ο εμφύλιος πόλεμος μοιραία σήμανε το τέλος της Αυτοκρατορίας. Εκείνοι που επιβίωσαν ένιωσαν πως έπρεπε να σώσουν την ανθρωπότητα και την επιστήμη. Γι' αυτόν το σκοπό ίδρυσαν την Ομοσπονδία των Πλανητών υπό το καθεστώς της δημοκρατίας. Εκτός από τις επιστημονικές έρευνες, όσοι κατάφεραν να ξεφύγουν από τη

φρίκη του πολέμου ξεκίνησαν επίσης και αποστολές για τις χαμένες αποικίες, με σκοπό την ένταξή τους στην Ομοσπονδία.

2300 Η περίοδος της αποκατάστασης. Η Γαλαξιακή Ομοσπονδία σχηματίστηκε. Οι επιστήμες και η οικονομία βρίσκονταν υπό διαρκή ανάπτυξη. Πολλές αποικίες εντάχθηκαν στην Ομοσπονδία.

2320 Η πρώτη επαφή με εκπροσώπους της αποικίας Velian. Η ακριβής τοποθεσία του πλανήτη Velian ήταν ανακριβής. Γνωστές ήταν μονάχα μερικές από τις δευτερεύουσες αποικίες του και μόλις κάποια αποσπάσματα από την ιστορία της αποικίας. Οι πρώτοι άποικοι προσεδαφίστηκαν στον Velian το 2142. Το 2149 ανακαλύφθηκε ένα πλήρως επιχειρησιακό, αλλά εγκαταλελειμμένο φυλάκιο, προερχόμενο από εξωγήινο πολιτισμό. Το φυλάκιο εγκαταλείφθηκε πριν από μερικές εκατοντάδες χρόνια χωρίς προφανή λόγο. Ενδελεχείς μελέτες και υπόγειες έρευνες του Velian (2150 - 2230) οδήγησαν σε μία σειρά ανακαλύψεων μεγίστης σημασίας στη βιομηχανική (γενετικός σχεδιασμός, κλώνοι, cyborgs) και στη συσκευή - Zero-Transport (Zero-T). Οι Velian αποίκισαν προοδευτικά τους γειτονικούς πλανήτες συνδέοντάς τους με τη νέα τεχνολογία Zero-T. Πηγές αναφέρουν ότι η επέκταση των Velian οφείλεται σε μικρούς σε έκταση πολέμους που διεξήγαγαν. Δυστυχώς, δεν γνωρίζουμε πρόσωπα και πράγματα σχετικά με αυτές τις συγκρούσεις.

2350 Η επιρροή των Velian γρήγορα άρχισε να φαίνεται στην Ομοσπονδία, η οποία τους δέχθηκε ως μέλος της. Παρ' όλα αυτά, η Γαλαξιακή Ομοσπονδία αντιμετώπισε τις ανακαλύψεις τους στη βιομηχανική με επιφυλακτικότητα και έκανε μία τροπολογία, η οποία απαγόρευε την εφαρμογή της βιομηχανικής στο ανθρώπινο σώμα. Από την άλλη, η τεχνολογία Zero-T τέθηκε σε εφαρμογή και σχεδόν όλες οι μεγάλες αποικίες υιοθέτησαν έναν ή παραπάνω σταθμούς Zero-T. Το εμπόριο πλέον ανθούσε και η βιομηχανία αναβαθμίστηκε. Επίσης, ο πληθυσμός αυξήθηκε ξεπερνώντας εκείνον που είχε η ευημερούσα -πριν από τον εμφύλιο- Αυτοκρατορία κατά το 2113.

2351 Εντελώς απροσδόκητα όλοι οι σταθμοί Zero-T καταλήφθηκαν από τις δυνάμεις των Velian. Οπως αποδείχθηκε, αυτοί οι σταθμοί δεν ήταν παρά κάτι σαν Δούρειοι Ιπποι, οι οποίοι έφεραν μία ισχυρή γεννήτρια μαγνητικού πεδίου. Η τελευταία έμοιαζε με απλό μηχάνημα ελέγχου, αποδείχθηκε όμως ότι ήταν η εξωγήινη τεχνολογία που είχε ανακαλυφθεί.

Οτιδήποτε έμπαινε στα όρια του πεδίου, το οποίο διέθετε ηλεκτρονικά κυκλώματα, έπαυε να λειτουργεί. Μηχανήματα βαρύτητας αποσυγχρονίζονταν, υπολογιστές, ραντάρ, μηχανήματα στόχευσης, συστήματα εντοπισμού και αποτροπής, συστήματα εκτόξευσης πυραυλικών συστημάτων, laser και plasma guns νεκρώνονταν. Ενεργοποιώντας το πεδίο, η γεννήτρια προστάτευε τις βάσεις από αιφνιδιαστικές επιθέσεις, ενώ απενεργοποιώντας το, επέτρεπε στα στρατεύματα να επιχειρούν εντός της ακτίνας της. Οι πολίτες της Ομοσπονδίας, θύματα της κυβερνητικής αναξιοπιστίας, περίμεναν με αγωνία και τρόπο την επερχόμενη καταστροφή. Σε λίγες



Εκκεντρικό design, θα έλεγα.

ώρες τα Cyborgs θα προσεδαφίζονταν σε ειρηνικές αποικίες και θα προκαλούσαν πανικό και χάος εξολοθρεύοντας κάθε απόπειρα αντίστασης. Ολόκληρες μεραρχίες, έχοντας άγνοια του κινδύνου των μαγνητικών πεδίων, παγιδεύτηκαν μέσα σε αυτά και ολόκληρος ο εξοπλισμός τους αχρηστεύθηκε, χάνοντας κάθε είδους πλεονέκτημα απέναντι στις cyber machines των Velian.

Κάπου σε αυτό το σημείο έρχεται η σειρά σας να αναλάβετε δράση και μέσα από μία σειρά αποστολών να κερδίσετε τον πόλεμο για λογαριασμό της Ομοσπονδίας ενάντια στους ύπουλους εισβολείς. Φυσικά, αυτό το θεάρεστο έργο θα το επιτελέσετε ως πιλότοι με τα μαχητικά της Ομοσπονδίας. Θα τα καταφέρετε;

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το μοντέλο πτήσης είναι αρκετά ικανοποιητικό. Ενώ θα πετάτε σε περιβάλλοντα ανάλογα εκείνων της Γης, μέσα από βουνά, χαράδρες, πεδιάδες και θά-



Ενας δύσκολος ελιγμός.



Μας στριμώξανε... Τι καταπληκτικό φόντο, όμως!

λασσες, δεν θα αντιμετωπίσετε δυσκολίες από καθοδικά ρεύματα, απώλεια στήριξης, stall και άλλα τέτοια. Αυτό διότι δεν θα πετάτε με μαχητικό αεροπλάνο, αλλά με διαστημόπλοιο, το οποίο μπορεί να κάνει τους ελιγμούς που κάνουν τα μαχητικά αεροσκάφη και μάλιστα ακόμη καλύτερα. Βλέπετε, τα σκάφη αυτά είναι πολύ πιο γρήγορα και μπορούν να κινηθούν στον ίδιο άξονα πηγαίνοντας δεξιά ή αριστερά, χωρίς απαραίτητα να κάνουν roll όπως τα ελικόπτερα. Επίσης, το ίδιο μπορούν να κάνουν και στον άξονα y, δηλαδή να κινούνται προς τα επάνω ή προς τα κάτω, χωρίς να είναι ανάγκη να κινηθούν προς τα εμπρός (επίσης όπως τα ελικόπτερα). Με άλλες λέξεις, είναι σαν να έχετε αεροπλάνο με ολίγη από... ελικόπτερο, κάτι σαν 2 σε 1.

Βέβαια, θα χρειαστεί αρκετή εξάσκηση για να μάθετε να αυξομειώνετε την ταχύτητα, ενώ την ίδια ώρα θα σας καταδιώκουν ανελέητα τα εχθρικά μαχητικά. Ενα από τα βασικά πλεονεκτήματα του τίτλου είναι ότι θα έχετε στη διάθεσή σας δεκατέσσερις διαφορετικούς τύπους μαχητικών, ενώ στην πορεία θα μπορείτε να προσαρμόζετε τους τύπους αυτούς στα μέτρα σας εξοπλίζοντάς τους όπως νομίζετε. Θα μπορείτε, δηλαδή, ακόμη και ένα μικρό αναγνωριστικό να μετατρέψετε σε βομβαρδιστικό. Ο,τι και να κάνετε επηρεάζει άμεσα το μοντέλο πτήσης του εκάστοτε τύπου, γεγονός που ανεβάζει το δείκτη του ρεαλισμού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι βέβαιο ότι θα αποτελέσουν ένα από τα δυνατά σημεία του Echelon. Οι επιτελείς της Buka Entertainment αναφέρουν πως για να κάνεις το γύρο



του χάρτη θα χρειαστούν οκτώ ώρες πτήσης σε πραγματικό χρόνο. Φανταστείτε, δηλαδή, για τι μιλάμε... Για ένα τεράστιο θέατρο επιχειρήσεων, το οποίο περιλαμβάνει κάθε είδους μορφολογία: κοιλάδες, πεδιάδες, απόκρημνα βουνά, πελάγη, ακτές, νησιά, αστικά κέντρα. Παρ' όλο που το τερέν είναι τεράστιο, τα textures του δεν φαίνονται άσχημα σε κανένα σημείο, τουλάχιστον από όσο είδα. Εν τω μεταξύ η αντανάκλαση στο νερό είναι η καλύτερη που έχω δει μέχρι τώρα. Ομολογουμένως, έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά οι άνθρωποι της Buka Entertainment.

Στο έδαφος και στη θάλασσα θα συναντήσετε περισσότερες από 200 μονάδες σχεδιασμένες με εξαιρετική λεπτομέρεια. Το ίδιο ισχύει και για τα εναέρια μέσα όπου το θέαμα είναι εντυπωσιακό. Φυσικά, μια και ο λόγος για ένα σενάριο, το οποίο μας τοποθετεί κάποιες εκατοντάδες αιώνες στο μέλλον, το design όλων των μονάδων θα το χαρακτήριζα αρκετά φουτουριστικό έως και εκκεντρικό σε ορισμένες περιπτώσεις, αφού ολόκληρα θωρηκτά έμοιαζαν με γιγαντιαία hovercrafts ή αεροπλανοφόρα με σταθμούς άντλησης πετρελαίου.

Αυτό που είναι το κάτι άλλο είναι ο ουρανός. Καταπληκτικοί φωτισμοί, οι οποίοι σε συνδυασμό με τα σύννεφα δημιουργούν μία ατμόσφαιρα μοναδική. Σημειωτέον ότι τα σύννεφα είναι πλήρως animated. Και για να μη θυμίζει το περιβάλλον απόλυτα τη Γη, ψηλά επάνω θα δείτε τεράστιους πλανήτες με χρωματισμούς ανάλογους της θέσης του Ηλιου. Αυτό πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε τι εννοώ. Εντυπωσιακά είναι επίσης τα εφέ των εκρήξεων και των λάμψεων όταν εκτοξεύουμε πυραύλους. Ο φωτισμός των λάμψεων αυτών αντανακλά πλήρως πάνω στο έδαφος. Τώρα, αν βρεθείτε σε μία μεγάλη μάχη, όπου γίνεται... ελαφρώς της μουρλής, μάλλον θα καταλήξετε να χαζεύετε όλα αυτά τα εφέ, παρά να πολεμάτε.

Από την άλλη, ο ήχος επιδέχεται αρκετών βελτιώσεων, κάτι που πιστεύω ότι θα γίνει με την τελική έκδοση του τίτλου. Σε αρκετά σημεία δεν ακούγεται τίποτε απολύτως, ενώ οι συνομιλίες μεταξύ των πιλότων -αν και είναι συχνές και "ζωντανεύουν" τις μάχες- σε πολ-



Πάνε αυτοί...



Ομορφα εφέ.



Σε πολλές μάχες θα έχετε "στενή" επαφή με τον αντίπαλο.



Εκπληκτικός ουρανός.

λές περιπτώσεις φαντάζουν μάλλον ψεύτικες, ενώ ορισμένες φωνές είναι όπως τις ακούγαμε κάποτε από μηχανήματα όπως ο Spectrum και ο Amstrad. Βέβαια, όπως αναφέρουν οι προγραμματιστές της Buka, τις φωνές των πιλότων και τις συνομιλίες θα ερμηνεύσουν επαγγελματίες ηθοποιοί. Στη μουσική υπόκρουση δεν μπορώ να αναφερθώ, μια και δεν την άκουσα. Ισως στην τελική έκδοση.

BETA ΕΚΔΟΣΗ

Θα αναφερθώ σε μερικά χαρακτηριστικά στοιχεία που λείπουν από την beta έκδοση, η απουσία των οποίων δεν μου επιτρέπει να σχηματίσω πλήρη εικόνα του τίτλου, λίγο προτού αυτός κυκλοφορήσει.

Καταρχήν, υπάρχουν ελάχιστες αποστολές για multiplayer gaming. Κατά δεύτερον, δεν υπάρχει ολοκληρωμένη campaign παρά μόνο μεμονωμένες αποστολές, συνεπώς δεν υπάρχει καριέρα. Το τελευταίο δεν μας επιτρέπει να εξακριβώσουμε κατά πόσο, αν ο χρήστης τα πηγαίνει καλά, θα παίρνει μετάλλια και προαγωγές ή θα επηρεάζει τη ροή του παιχνιδιού. Δεν υπάρχουν επιλογές save και load, ούτε όμως επιλογή ρύθμισης του χειρισμού. Ακόμη, στην τελική έκδοση θα είναι βελτιωμένα τα οπτικά εφέ όσον αφορά στις ζημιές των σκαφών. Σίγουρα θα υπάρχουν περισσότερα βίντεο και καλύτερο gameplay. Οπως αντιλαμβάνεστε, η final έκδοση του Echelon φαίνεται να είναι αρκετά υποσχόμενη.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Echelon περιλαμβάνει όλα εκείνα τα πλήκτρα που έχουμε δει σε flight sims, γεγονός που αρκετούς τους αποθαρρύνει. Αυτός είναι ο λόγος που οι προγραμματιστές φρόντισαν να δώσουν στο χρήστη τη δυνατότητα να προσαρμόζει στα δικά του μέτρα το χειρισμό. Αν κάποιοι θέλουν να κάνουν το Echelon action game, απλώς μπορούν. Εκείνοι, πάλι, που επιθυμούν να προσδώσουν ρεαλισμό, δεν έχουν παρά να το δοκιμάσουν. Είτε έτσι είτε αλλιώς, η δράση είναι καταιγιστική, σε συνδυασμό δε με το σενάριο καθηλωτική.

Οι αποστολές ποικίλλουν: Υπάρχουν βομβαρδισμοί, αναχαιτίσεις, αερομαχίες, αποστολές για εγγύς υποστήριξη χερσαίων και ναυτικών μονάδων, αποστολές συνοδείας, προσβολή στόχων επιφάνειας, συνοδεία μεταγωγικών, άμυνα χερσαίων κομβόι και ό,τι άλλο μπορεί να βάλει ο νους σας.

Δεν θα χρειάζεστε πολύ χρόνο προκειμένου να μεταβαίνετε στους στόχους σας, γεγονός που κάνει τη δράση άμεση. Επίσης, μόλις εξοικειωθείτε με το χειρισμό, θα διαπιστώσετε πως δεν είναι δύσκολο να χειριστείτε τα σκάφη. Αν πάλι εξακολουθείτε να βαριέστε να πετάτε από το ένα waypoint στο άλλο, ο αυτόματος πιλότος μπορεί να αναλάβει αυτή τη δουλειά για λογαριασμό σας, καθώς και τις προσγειώσεις/απογειώσεις. Ακόμη, ενώ πετάτε, στο δεξί κάτω άκρο του HUD (Head Up Display) θα υπάρχει ο χάρτης ο οποίος θα σας δείχνει την ακριβή θέση σας, καθώς και αυτή των εχθρών σας, κάτι που αναμφίβολα βοηθά πολύ. Θα έχετε δύο είδη πυροβόλων, το laser και το ισχυρό plasma gun, καθώς και έναν αριθμό πυραύλων, τους οποίους θα πρέπει να χρησιμοποιείτε με σύνεση. Το plasma gun, αν και ισχυρό, δεν βάλλει με τον καταιγιστικό ρυθμό των απλών impulse laser.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αν και beta έκδοση, οι εντυπώσεις μας είναι θετικότατες και είμαστε βέβαιοι ότι θα αποτελέσει έναν αξιόλογο τίτλο. Καλό σενάριο, άφθονη δράση, ενδιαφέρουσες αποστολές, έξοχα γραφικά και, φυσικά, εξαίρετο gameplay. Ενα από τα μεγαλύτερα ατού του τίτλου είναι το ότι είναι σε θέση να προσελκύσει τους χρήστες εκείνους που δεν πολυσυμπαθούν τα flying sims εξαιτίας του πλήθους των πλήκτρων που κάθε φορά πρέπει να απομνημονεύουν, ακριβώς διότι το Echelon τους δίνει τη δυνατότητα να προσδώσουν στο παιχνίδι καθαρά action μορφή. Τούτο το τονίζουν συνεχώς τα στελέχη τόσο της δημιουργού Buka Entertainment (www.buka.com) όσο και της εταιρείας που θα διανείμει τον τίτλο στην αγορά, της Bethesda Software (www.bethsoft.com). Υπόσχονται επίσης πολύ καλό multiplayer gaming, με πληθώρα δυνατοτήτων πέραν των απλών, one to one αερομαχιών. Πανικός στον αέρα, δηλαδή, και ενδιαφέρουσες ομαδικές μάχες όπως η καταστροφή της βάσης της αντίπαλης ομάδας ή κάποιου αεροπλανοφόρου. Εχοντας, λοιπόν, υπόψη όλα αυτά τα στοιχεία σε single player αλλά και σε multiplayer mode, μάλλον δεν πρέπει να σας ξεφύγει αυτός ο τίτλος. Εξάλλου, τι άλλο να ζητήσει κανείς; Βέβαια, σοφό θα ήταν να περιμένουμε την τελική έκδοση ώστε να εξαγάγουμε ολοκληρωμένα συμπεράσματα, αν και αυτό το preview εμφανίζεται υποσχόμενο "άγριες" καταστάσεις. PC



HEAVY METAL
F.A.K.K.²

Ο κόσμος του νέου παιχνιδιού της Ritual Entertainment εντυπωσιάζει με τα εκπληκτικά γραφικά του και η ηρωίδα του παιχνιδιού, η Julie, κάνει ό,τι μπορεί για να κλέψει την καρδιά των gamers από την κλασική φιγούρα της Lara Croft. Θα τα καταφέρει, άραγε;

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
RITUAL ENTERTAINMENT, GODGAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
3D graphics accelerator, 300MHz Pentium II(r) processor, 64MB RAM, Windows 95/98, Windows NT 4.0 SP3 ή Windows 2000, DirectX 7.0, 400MB+ χώρο στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM drive, sound card, mouse, πληκτρολόγιο

του Γιώργου Ιωσηφίδη
geios@compupress.gr

Η τελευταία δημιουργία της Ritual Entertainment και της G.O.D. Games καταφέρνει να συνδυάσει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που κάνουν ένα παιχνίδι απολαυστικό. Η ακατάπαυστη δράση, οι εύπεπτοι γρίφοι και η περιπέτεια είναι μερικά από τα στοιχεία του παιχνιδιού που μπορούν αμέσως να ενθουσιάσουν τον gamer. Αυτό όμως που κερδίζει τον παίκτη από την αρχή είναι η μελαχρινή, κομψή φιγούρα της πρωταγωνίστριάς του Julie. Η ηρωίδα του Heavy Metal F.A.K.K.² (Federation Assigned Ketogenic Killzone ²) καταφέρνει να κερδίσει το θαυμασμό με το χιούμορ της, τις περίτεχνες αριστοτεχνικές κινήσεις και φιγούρες της, αλλά και με τις ικανότητές της στις μάχες. Το F.A.K.K.² αποτελεί ένα κράμα από action και adventure (λιγότερο) και ακολουθεί τα πρότυπα του Heretic II και του Tomb Raider, χωρίς όμως να κινδυνεύει να χαρακτηριστεί ως κακεντρεχής αντιγραφή. Αντιθέτως, περιέχει στοιχεία που ακόμα και η Lara θα ζήλευε στους κόσμους και τις περιπέτειές της. Συνδυάζοντας μάλιστα, τα προαναφερόμενα στοιχεία της δράσης και της περιπέτειας με τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες της Julie, μπορούμε να μιλάμε για ένα μοναδικό στο είδος του παιχνίδι.



Υπέροχα τοπία και το πρώτο της κοστούμι, γιατί μετά... φοράει μαγιό!

Η Julie, με αναλογίες εμπνευσμένες από την ηθοποιό softcore ταινιών Julie Strain και τη φαντασία του διάσημου σχεδιαστή Simon Bisley, μάλλον θα αποτελέσει το κύριο θέμα συζήτησης στα γραφεία του "PC Master" για τις επόμενες εβδομάδες, για να μην πω μήνες!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Με βάση τις ομώνυμες animated κινηματογραφικές ιστορίες αλλά και το βιβλίο comic του Kevin Eastman, η Ritual Entertainment (δημιουργός του πετυχημένου, αν είναι full-patched βέβαια, SiN) παρουσιάζει τα γεγονότα του παιχνιδιού τριάντα χρόνια αφότου η ηρωίδα του Julie κατάφερε να νικήσει τις λεγεώνες του Lord Tyler στα πεδία μάχης της Holy Land και να οδηγήσει όλους εκείνους τους ταξιδευτές του διαστήματος, που δεν είχαν πατρίδα και στέγη, σε έναν ειδυλλιακό και ήσυχο κόσμο, την Eden. Οσοι δεν έχετε παρακολουθήσει τις ταινίες ή δεν έχετε διαβάσει τα βιβλία comic (μεταξύ αυτών και εγώ) δεν θα δυσκολευτείτε να προσαρμοστείτε στον κόσμο του F.A.K.K.². Ο πλανήτης Eden πήρε το όνομά του από το φαινομενικά άφθονο νερό που ρέει και αναβλύζει από τα έγκατα της γης σταματώντας το φαινόμενο της φυσιολογικής γήρανσης στους κατοίκους του (η Julie εξακολουθεί να είναι ακμαία και νεαρή όπως ήταν τριάντα χρόνια πριν). Οι άποικοι ζούσαν ήρεμα, προστατεύοντας το μυστικό τους αλλά και τους ίδιους τους εαυτούς τους με μια τεχνητή ενεργειακή ασπίδα. Ξαφνικά, και ενώ όλοι ζούσαν την καθημερινή ρουτίνα τους, η ενεργειακή ασπίδα άρχισε να δέχεται επιθέσεις από παράξενους αστεροειδείς, που κάποιες φορές τη διαπερνούσαν και έφταναν στο έδαφος μεταλλάσσοντας τους ανυποψίαστους κατοίκους της Eden. Οποιοι τους πλησίαζαν και εκτίθονταν στη μυστηριώδη ακτινοβολία

τους μεταμορφώνονταν σε πλάσματα που διψούσαν για αίμα και ανθρώπινη σάρκα. Εκτός όμως από τα μεταλλαγμένα ζώα της Eden οι άποικοι είχαν να αντιμετωπίσουν και άλλα ξενόμορφα πλάσματα. Η συντονισμένη αυτή επίθεση γίνεται από μία αρχαία αιμοδιψή οντότητα, τον Gith και τις σατανικές δυνάμεις του, με σκοπό να καταστρέψει την αποικία. Το διαστημικό σκάφος του Gith, το God-Ship (καθόλου εγωπαθής αυτός ο Gith, ε;), ταξιδεύει μέσα στους αιώνες στο αχανές σύμπαν κατατρώγοντας πολιτισμούς και πλανήτες στο διάβα του. Το σκάφος αντλεί την ενέργειά του από τις ψυχές των ανθρώπων που ο Gith σκλαβώνει στις επελάσεις του στρατού του. Μοναδικός σκοπός του Gith είναι να κατακτήσει ολόκληρο το σύμπαν, αλλά νωρίτερα πρέπει να υποτάξει και να καταλάβει τον κόσμο των soft-machines, την Eden. Στο εσωτερικό του σατανικού δυναμικού του έχει αναπτυχθεί μία υπερεξελιγμένη και σκοτεινή αίρεση που αποτελείται από πιστούς στον Gith και προσαρτημένους (μέσω των εχθρικών καταλήψεων και εισβολών) από άλλους κόσμους που έχει συναντήσει το God-Ship, η οποία είναι γνωστή ως Belphegoria. Η χρησιμοποίηση των ψυχών των Belphegorians για ενέργεια είναι κάτι που δυσαρεστεί μερικούς στην αίρεση και η θυσία τους βρίσκει αντιδράσεις από μία ανεξιχνίαστη ομάδα στο εσωτερικό της που ονομάζονται Belphegorian Zealots.

Ο Gith βρίσκεται σχεδόν στο τέλος τού (διάρκειας δύο χιλιετιών!) ταξιδιού του και πλησιάζει στον τελικό σκοπό του, την ίδια τη συγχώνευση της οντότητάς του με το σύμπαν. Οι Zealots, όμως, παρ' όλο που θα τους προσφερθεί αιώνια ζωή από την κατάκτηση της Eden, δεν μοιράζονται τις φιλοδοξίες του. Σύμφωνα με τις αρχαίες προφητείες της αίρεσής τους, ένας ήρωας, ένας soft-machine, που έχει υποτάξει και σφαγιάσει θεούς, ο "The Chosen one", είναι ο μοναδικός που μπορεί να σταθεί ανάμεσα στον Gith και το όνειρό του να καταλάβει το σύμπαν. Ετσι, στέλνουν μήνυμα στην Eden με σκοπό να ακούσει την παράκλησή τους. Η Julie (ποιος άλλος;) πρέπει να παλέψει ενάντια στις σατανικές λεγεώνες του Gith αυτή τη φορά, για να αποτρέψει τα καταστροφικά για την αποικία και ολόκληρο το σύμπαν σχέδιά του. Στο τέλος, όμως, την περιμένουν εκπλήξεις...



Αυτός ο απαίσιος Grawlix μάλλον θέλει να πεθάνει νωρίς!













Η Julie Strain, που δάνεισε τις αναλογίες της στην ηρωίδα της Ritual Entertainment.

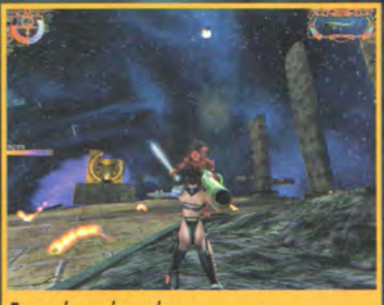

H Julie, από σχέδιο του Simon Bisley, και κάτω από την επίβλεψη του εμπνευστή της Kevin Eastman.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η προοπτική του παιχνιδιού είναι τρίτου προσώπου, κατά τα πρότυπα του Tomb Raider και του Heretic II, και για τις κινήσεις και τις διάφορες μανούβρες της Julie θα πρέπει να επιστρατεύσετε το mouse και το πληκτρολόγιό σας. Αν και πολλοί από εσάς δεν θα μπορέσετε να αποφύγετε τις συγκρίσεις με την ηρωίδα του Tomb Raider, η Julie δείχνει να έχει περισσότερα κοινά στοιχεία με τον Corvus, τον ήρωα που πρωταγωνίστησε στο φανταστικό (για μένα τουλάχιστον) Heretic II. Η μηχανή του Quake III έχει αρκετά κοινά στοιχεία με εκείνη του Quake II που χρησιμοποιήθηκε στο Heretic II, αλλά ο χειρισμός είναι πολύ καλύτερος και σταθερός τώρα. Ισως κάποιες στιγμές τα jumping platform puzzles που θα αναγκαστείτε να φέρετε εις πέρας με την Julie να αποδειχθούν αρκετά δύσκολα, αλλά αυτό δεν οφείλεται τόσο στο χειρισμό του παιχνιδιού όσο στη δυσκολία να προσανατολιστείτε σωστά με την Julie και να γνωρίζετε από πριν τις ικανότητες, αλλά κυρίως τα όριά της. Κατά τη διάρκεια του tutorial θα μάθετε σχεδόν τα πάντα για τις δυνατότητες της Julie στις μάχες με τον εχθρό αλλά και τους τρόπους αλληλεπίδρασής της με το περιβάλλον. Ετσι, η Julie μπορεί να κρατά και να επιτίθεται με δύο όπλα ταυτόχρονα (το αριστερό πλήκτρο αντιστοιχεί στο αριστερό χέρι της Julie και το δεξί στο δεξί της χέρι και κατ' επέκταση όπλο), πετυχαίνοντας πολλαπλά χτυπήματα στους αντιπάλους της, αλλά και να εκτελεί συνδυαστικές επιθέσεις (combos) που κάνουν μεγαλύτερη ζημιά στον αντίπαλο. Το σκαρφάλωμα σε τοίχους και σχοινιά, τα κρεμάσματα από μπάρες και το προσεκτικό περπάτημα με την πλάτη στον τοίχο σε γκρεμούς και χαράδρες είναι μόνο μερικές από τις πολλές δυναμικές κινήσεις της Julie. Ευχάριστο γεγονός αποτελεί η σκέψη των σχεδιαστών της Ritual να δημιουργήσουν τα αρχικά levels με τέτοιον τρόπο, ώστε να μπορέσετε να εξασκήσετε και να συνηθίσετε τις κινήσεις της και να αποκτήσετε την απαραίτητη οικειότητα και ευχέρεια με το χαρακτήρα της όσο το δυνατόν συντομότερα. Το inventory του παιχνιδιού είναι όμορφο και ιδιαίτερα εύκολο στη χρήση του. Στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης υπάρχουν οι στάθμες των ενεργειακών αποθεμάτων του νερού και της ζωής της Julie και στα δεξιά βρίσκονται δύο κύκλοι που δείχνουν τα όπλα που κρατάει η ηρωίδα, με διαγράμματα στάθμης για την ποσότητα των πυρομαχικών τους. Προσέξτε η στάθμη του νερού να είναι σχεδόν πάντα γεμάτη, γιατί όσο υψηλότερη είναι τόσο καλύτερα άλματα και κινήσεις μπορεί να πραγματοποιήσει η Julie (για παράδειγμα, όταν κάνετε leap και attack με full water supply, μπορεί να εκτελέσει στροφή γύρω από τον εαυτό της προτού χτυπήσει τον εχθρό, η κίνηση αυτή χωρίς γεμάτο νερό δεν μπορεί να γίνει). Στα δεξιά και κάτω από τους κύκλους που αντιστοιχούν στα "μάχιμα" όπλα υπάρχουν δύο σειρές κάθετα διατεταγμένων μικρότερων κύκλων, οι οποίοι δείχνουν τα όπλα που έχετε στο inventory και εμφανίζονται κατά βούληση όταν αποφασίσετε να αλλάξετε αυτό που κρατάτε ή να χρησιμοποιήσετε κάποιο potion ζωής ή νερού. Κάθε αριθμός στο πληκτρολόγιο αντιστοιχεί με ένα όπλο (κατά τα γνωστά πρότυπα των παιχνιδιών shoot'em up), ωστόσο ίδιο αποτέλεσμα έχετε με το wheel-up και down του ποντικιού, εάν διαθέτετε κάποιο ποντίκι με τέτοιες δυνατότητες. Το παιχνίδι δεν είναι καθόλου εύκολο και χρειάζεται να κάνετε συχνά save (αν και ύστερα από κάθε sequence υπάρχει autosave, αυτό δεν είναι καθόλου αρκετό), αφού οι θάνατοι σε προχωρημένα επίπεδα μπορεί να γίνουν παραπάνω από συχνοί και να καταντήσουν ρουτίνα. Ενα άστοχο πήδημα επίσης (και μιλάμε για πολλά ακροβατικά) ή μία λανθασμένη κίνηση και κατεύθυνση μπορούν να σας φέρουν αρκετή ώρα παιχνιδιού πίσω, γι' αυτό -επαναλαμβάνω- save και πάλι save (κάνετε save είπαμε... συχνά!). Ενα πολύ έξυπνο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι την ώρα που η ηρωίδα μας είναι απασχολημένη με το σκαρφάλωμα σε ένα σχοινί ή με το κρέμασμα από μεταλλικές μπάρες πάνω από γκρεμούς ή κενά ανάμεσα σε σπίτια, μπορούμε να εξερευνάμε το χώρο γύρω της (για εχθρούς π.χ.), μετακινώντας την κάμερα με το ποντίκι! Το παιχνίδι διαθέτει αρκετά στοιχεία adventure και έτσι πρέπει να ψάχνετε τα επίπεδα προσεκτικά. Διακόπτες που ανοίγουν πόρτες, αρκετά πολύτιμα όπλα αλλά και άποικοι για να μιλήσετε μαζί τους βρίσκονται διεσπαρμένοι σε ολόκληρη την πίστα. Ευτυχώς το παιχνίδι είναι αρκετά γραμμικό (ένα παιχνίδι για να αξίζει την προσοχή μας και να γίνει ευχάριστη παρέα δεν χρειάζεται να έχει σενάριο βγαλμένο από μυθιστόρημα της Αγκάθα Κρίστι και να απαιτεί να με-


Δεν γνώριζα ότι ο Gates έχει άκρες και στη Ritual... ένα bug!


Η τελική πίστα.


Γνωστή αυτή η φάτσα...



Τι 'ναι τούτο πάλι;

ταμορφωθείς από τη μια μέρα στην άλλη σε Ηρακλή Πουαρό, έτσι δεν είναι;) και έτσι δεν θα βρεθείτε χαμένοι και απογοητευμένοι σε κάποιο σημείο του (όπως πολλές φορές συμβαίνει με τα Tomb Raider). Στην αρχή θα σας φανεί περίεργο να βλέπετε την Julie να μάχεται με ένα Uzi στο ένα χέρι και ένα fire sword στο άλλο (αν και αποτελεσματικός, περίεργος πάντως συνδυασμός, δεν νομίζετε;), αλλά θα το συνηθίσετε. Αυτός ο λόγος αλλά και το γεγονός ότι τα πυρομαχικά στα machine guns τελειώνουν πολύ γρήγορα (τόσο που τους περισσότερους εχθρούς θα τους καθαρίσετε με swords) με έκαναν να αναρωτιέμαι με ποιο σκεπτικό η Ritual αποφάσισε να συμπεριλάβει τέτοιου είδους όπλα στο οπλοστάσιο της Julie. Μην ξεχνάτε, επίσης, ότι γενικά σε παιχνίδια shoot'em up αυτό που σε σώζει από τα πυρά των εχθρών είναι το strafe left και strafe right. Η ίδια τακτική επικρατεί και εδώ, μόνο που το strafe, αν γίνεται σε κύκλο γύρω από τον εχθρό (circle strafe) και με ταυτόχρονα χτυπήματα, μπορεί να αποτελέσει μία εκπληκτική και θανατηφόρα επιθετική κίνηση που θα σας βγάζει από επικίνδυνες καταστάσεις.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ & ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Πλεονεκτήματα

- Εκπληκτικά γραφικά και χρώματα
- Ρεαλιστικά εφέ
- Καλοσχεδιασμένα levels
- Καλοσχεδιασμένο και απλό στη χρήση inventory
- Χειρισμός
- Υψηλού επιπέδου AI

Μειονεκτήματα

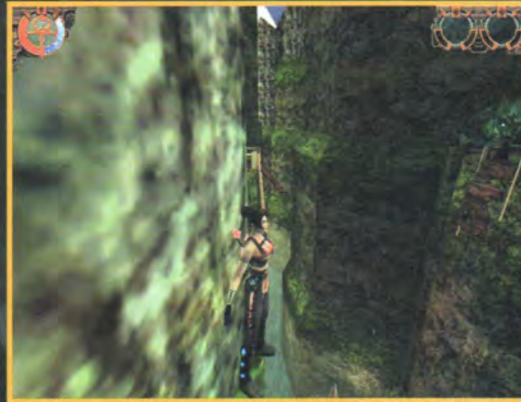
- Έλλειψη multiplayer mode
- Κακοσχεδιασμένα models
- Συχνή ανακύκλωση των εχθρών
- Πολλά platform puzzles

MULTIPLAYER;

Δυστυχώς, η Ritual και η G.O.D. Games δεν φρόντισαν να εφοδιάσουν το παιχνίδι με multiplayer mode, αλλά αυτό μάλλον δεν αποτελεί και τόσο αρνητικό στοιχείο αν σκεφτείτε ότι το παιχνίδι στέκει τέλεια μόνο του στο single player mode. Πάντως, καλό θα ήταν να υπήρχε, και πιθανότατα με κάποιο patch θα διορθωθούν όλα.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι βασίζεται στην τελειότερη μηχανή γραφικών σήμερα, εκείνη του Quake III, και το γεγονός ότι ο πλανήτης αποτέλεσε έναν άγνωστο, ιδιόμορφο και μυστηριώδη κόσμο δημιούργησε τις προϋποθέσεις για σχεδιαστικές δεξιοτεχνίες από την πλευρά των σχεδιαστών, αλλά και την κατάλληλη ατμόσφαιρα για τον gamer. Η μηχανή του Quake III και οι νέες καινοτομίες που εισάγει με αυτό το παιχνίδι είναι απίθανο να απογοητεύσουν τους λάτρεις του είδους, αφού οι περίτεχνοι σχεδιαστικά περιβάλλοντες χώροι (ο ουρανός της Eden είναι μαγευτικός με τον ήλιο και τα δύο φεγγάρια), η μοναδική ατμόσφαιρα και τα εκπληκτικά οπτικά και ηχητικά effects αποτελούν παραδείγματα προς μίμηση. Ειδικά τα effects της φωτιάς και του καπνού είναι απερίγραπτα, τα καλύτερα που έχω δει μέχρι τώρα. Στο παιχνίδι εντύπωση κάνουν επίσης οι ρεαλιστικές μεταβολές της νύχτας σε μέρα, όπως και οι ρεαλιστικές μεταβολές καιρού (κεραυνοί, αστραπές, βροχή κ.λπ.). Τα χρώματα στο παιχνίδι, φωτεινά, πλούσια και συμπαγή και χωρίς τις μονότονες διαβαθμίσεις του γκρι και του καφέ που αποτελούσαν την πλειονότητα στο Quake III, προσδίδουν μια ασυνήθιστη αίσθηση (ειδικά εάν έχετε καλή κάρτα γραφικών που να μπορεί να αποδώσει καλά το παιχνίδι με 32-bit χρώμα, θα εκπλαγείτε) και εκφράζουν την πολυπροσωπία και τη δυναμική της εκπληκτικής μηχανής γραφικών του. Η μόνη ένσταση που έχω αφορά στο ότι όλα τα μοντέλα χαρακτήρων στο F.A.K.K.² (ακόμα και αυτό της Julie πολλές φορές) δείχνουν ότι σχεδιάστηκαν με εξαιρετικά μικρό αριθμό πολυγώνων (ειδικά εάν δείτε από κοντά τους αποίκους στα sequences, αλλά και τους εχθρούς στις μάχες), κάτι που αποτελεί την πρώτη απογοήτευση. Δεν γνωρίζω γιατί οι σχεδιαστές αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν τόσο μικρό αριθμό πολυγώνων στα μοντέλα (ίσως για να μη βαρύνουν περισσότερο τη μηχανή κάνοντάς την περισσότερο απαιτητική σε



Η γέφυρα έπεσε και πρέπει να ρισκάρουμε λίγο!



Μην ανησυχείτε, πρόκειται για κίνηση ρουτίνας!



Ενας Soul Harvester... Δύσκολα τα πράγματα!

επεξεργαστική ισχύ), αλλά είναι τόσο απογοητευτικά μερικές φορές, που νομίζεις ότι η Lucy του Quake III βγήκε κατευθείαν από το μέσο των σελίδων του "Playboy"! Παρ' όλα αυτά το δέρμα των μοντέλων (skinning) και ειδικά αυτό της Julie δείχνει ρεαλιστικό και δίνει την αίσθηση των καμπυλών (στα μήλα του προσώπου της, για παράδειγμα) εκεί όπου θα έπρεπε να υπάρχουν. Ωστόσο το πολύ καλό skinning δεν αρκεί, αφού ακόμα και η Julie από κοντινή απόσταση δείχνει άχαρη και τετράγωνη, ενώ θα έπρεπε να είναι σκανδαλωδώς γεμάτη


Τι 'ναι αυτό, ρε παιδιά;


Τα γραφικά είναι ό,τι καλύτερο έχω δει μέχρι στιγμής!


Προσέξτε αυτή τη γέφυρα καλά, γιατί πέφτεειιιιιι...


Η απίστευτη μηχανή του Quake III και το μεγαλείο της!

καμπύλες! Εάν αφήσουμε για λίγο στην άκρη τα μοντέλα των χαρακτήρων, το παιχνίδι αποτελεί κάτι μοναδικό, αφού ακόμα και εκείνη η μηχανή του Unreal, με τους μαγευτικούς εξωτερικούς χώρους, μοιάζει ορισμένες στιγμές πρωτόγονη και απαρχαιωμένη μπροστά στο μεγαλείο του κόσμου της Julie. Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός (με εξαίρεση μερικές φορές τις φωνές και τα λόγια των αποίκων στα διάφορα sequences που θα έπρεπε να έχουν καλύτερο timing με τις κινήσεις του στόματος) με effects που ειδικά στις σκηνές μάχης, όπου οι πυροβολισμοί ή τα χτυπήματα των σπαθιών της Julie ακούγονται με άκρως ρεαλιστικό τρόπο, συνεισφέρουν θετικά στη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

ΟΠΛΑ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & TIPS

Σε αντίθεση με την ηρωίδα του Tomb Raider που διαθέτει μόνο σύγχρονα όπλα η Julie χρησιμοποιεί στην κυριολεξία... τα πάντα! Από πρωτόγονα όπλα, όπως η σφεντόνα και το σπαθί, μέχρι Uzi και rocket launcher! Τα όπλα αποκτώνται καθώς προχωρείς σε επίπεδα και αποτελούν λύσεις για συγκεκριμένους πολλές φορές αντιπάλους. Με το training που πρέπει (δεν απαιτείται από το παιχνίδι αλλά για το δικό σας καλό) να κάνετε και εξελίσσεται στην αρχή του Heavy Metal F.A.K.K.², θα αποκτήσετε εμπειρία με κάποια από τα όπλα και θα μάθετε συνδυαστικές κινήσεις (combos) για το πώς να "καθαρίζετε" αποτελεσματικά τους εχθρούς χωρίς την κατασπατάληση των πολύτιμων ενεργειακών και οπλικών αποθεμάτων σας, που πάντα χρειάζονται σε κρίσιμες μάχες με bosses. Για παράδειγμα, η πρώτη συνδυαστική κίνηση με το πράσινο (default) σπαθί επιτυγχάνεται ως εξής: πατάμε το πλήκτρο του ποντικιού που αντιστοιχεί στο χέρι και κατ' επέκταση στο σπαθί για να εκτελέσουμε επίθεση μία φορά (το σπαθί κάνει δύο κοψίματα ή χτυπήματα στον αέρα) και πριν από την ολοκλήρωση του δεύτερου χτυπήματος, αφήνουμε το πλήκτρο και πατάμε το άλλο, κρατώντας το πατημένο μέχρι να ολοκληρωθεί η κίνηση. Κάποια από τα όπλα, όπως προαναφέραμε, είναι για ένα χέρι και κάποια άλλα, όπως το Chainsaw Sword, δύο χεριών.

Ας πούμε όμως λίγα λόγια για τα σημαντικότερα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε με την Julie.

- **Handgun** Το απλό πιστόλι δεν κάνει ιδιαίτερη ζημιά παρά μόνο στους εχθρούς των πρώτων επιπέδων του παιχνιδιού (εάν είστε τυχεροί και το βρείτε τότε). Είναι ένα πολύ καλό... διακοσμητικό όπλο μπορώ να πω.
- **Uzi** Το Uzi, αντίθετα από το πιστόλι, είναι ένα θαυμάσιο φονικό όπλο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιονδήποτε εχθρό. Καλύτερα να το χρησιμοποιείτε σε συνδυασμό με το crossbow (δυνατό χτύπημα με crossbow σε μικρή απόσταση και χτυπήματα ταυτόχρονα με Uzi μέχρι να σας ξαναπλησιάσει ο εχθρός, μετά crossbow και ούτω καθεξής). Αδειάζει όμως εύκολα από πυρομαχικά γι' αυτό προσέξτε.
- **Fire sword** Αυτό το όπλο θα το βρείτε στο Eden's Marketplace (αν ψάξετε προσεκτικά) ή όπως εγώ στο Starting Otto's Shop, όπου η Julie αλλάζει εμφάνιση και φοράει μία κόκκινη εντυπωσιακή στολή με tanga! Το σπαθί αυτό θα χρησιμεύσει στην αντιμετώπιση εχθρών, όπως οι Grawlix, Dark creepers και οι Shgliek (άντε να τα προφέρεις τώρα), και διάφορων bosses, όπως ο Soul Harvester. Χρειάζεται 25% water supply για να ξεδιπλώσει τις... αρετές του.


Πώς περνάνε απέναντι τώρα;

- **Electrical sword** Το ηλεκτρικό σπαθί θα το βρείτε στα τελευταία επίπεδα του παιχνιδιού και απαιτεί 50% water supply. Εάν το λειτουργήσετε με combos, όπως κυκλικό strafe γύρω από τον εχθρό και χτύπημα, είναι ό,τι πιο θανατηφόρο.
- **Chainsaw sword** Το chainsaw sword μπορεί να βρεθεί στους βάλτους (swamps), είναι όπλο δύο χεριών, γεγονός που δεν σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε όπλα στο άλλο χέρι ή την ασπίδα, αλλά κάνει μεγάλη ζημιά στον εχθρό. Είναι slow attack, οπότε δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τακτική "hit and run".
- **Axe** Το τεράστιο αυτό τσεκούρι θα μπορέσετε να το αποκτήσετε στο Eden's Underground και είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό slow attack speed, αλλά αξίζει να το κραδαίνετε πάνω από τα νεκρά σώματα των εχθρών που βρέθηκαν στο δρόμο του. Το χρησιμοποίησα σε Soul



Πολύ jumping, ρε παιδί μου!

Harvester και ενώ είχα κάποια δυσκολία στην αρχή, όταν έκανα leap attack (πήδημα και χτύπημα) και run (ε,... λίγο), τον καθάρισα χωρίς ιδιαίτερες απώλειες.

• **Crossbow** Ο κατασκευαστής του, Otto, θα σας επιδείξει τις ικανότητές του στο Eden Marketplace, αλλά θα το αποκτήσετε κατά τη διάρκεια του Eden Underground και θα χρησιμεύσει ιδιαίτερα ενάντια σε σιχαμερούς Grawlix. Πατώντας το fire και κρατώντας το πλήκτρο του ποντικιού γεμίζετε το όπλο και την κατάλληλη στιγμή το αφήνετε και εκείνο εξαπολύει τη δυναμική επίθεσή του. Εάν πατήσετε το κουμπί πολλές συνεχόμενες φορές, καταφέρνετε πολλαπλά χτυπήματα στον αντίπαλο μικρότερης ζημιάς.

• **Rocket launcher** Το rocket launcher αποτελεί το μεγαλύτερο όπλο συνήθως στα παιχνίδια πρώτου προσώπου, όπως τα Unreal Tournament, Quake II, III και δεν θα μπορούσε να λείπει από εδώ. Η δύναμη των βολών με αυτό είναι απίστευτη και ο εχθρός ή οι εχθροί (αν βρίσκονται σε μικρή απόσταση μεταξύ τους) δεν έχουν την παραμικρή ελπίδα για επιβίωση. Δυστυχώς, οι ρουκέτες είναι λίγες στο παιχνίδι και γι' αυτό πρέπει να το χρησιμοποιείτε με σύνεση, συνήθως όταν βρεθείτε σε πολύ δύσκολη θέση ή για κάποιο boss.

• **Over and under (plasma) shotgun** Η γνωστή καραμπίνα καλό είναι να χρησιμοποιείται για κοντινές αποστάσεις. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά δύο τρόπους, με βολές πλάσματος και βολές grenades. Εάν χρησιμοποιήσετε τον δεύτερο τρόπο πρώτα και μετά τον πρώτο, η επιτυχία είναι σίγουρη.

• **Flame-thrower** Το flame-thrower θα το βρείτε (δεν μπορώ να θυμηθώ ακριβώς) πριν από το Otto's Marketplace. Είναι ένα εκπληκτικό όπλο, ιδιαίτερα αποτελεσματικό κατά των Soul Harvesters αλλά και άλλων εχθρών.

• **XP-80 Chaingun** Το XP-80 είναι ένα όπλο που θα σας ενθουσιάσει με την ωμή δύναμή του. Θα το προμηθευτείτε μετά το θάνατο του τελικού κακού στο Swamps. Δύσκολη κατάσταση το boss αυτό (Gruff), αλλά ας είναι καλά τα combos! Είναι όπλο διπλής επίθεσης με πρώτη τις σφαίρες και δεύτερη το plasma.

• **Soul sucker** Το soul sucker μπορεί να χρησιμοποιηθεί πάνω στον εχθρό για να του αποσπάσει νερό (σε περιπτώσεις που σας λείπει ενέργεια νερού ή δεν μπορείτε να βρείτε την κατάλληλη κάψουλα που να περιέχει). Δείχνει αρκετά χρήσιμο, αλλά προσωπικά δεν το χρησιμοποίησα πουθενά στη διάρκεια του παιχνιδιού.

• **Thermal Detonator** Ο εκρηκτικός συνδυασμός αστεροειδών και thermal detonator θα χρησιμεύσει γενικώς, ιδιαίτερα για να ξεκαθαρίσετε μια και καλή τις διαφορές σας με το πρώτο boss. Τη χρησιμότητα αυτής της κίνησης θα τη μάθετε στο tutorial στην αρχή του παιχνιδιού.

ΕΧΘΡΟΙ

Οι εχθροί μού άφησαν ανάμεικτα συναισθήματα. Έχοντας υποστεί το κρύο ντους με τα απαίσια κουνούπια στο Daikatana, έφτασε η (άτυχη) ώρα να αναμετρηθώ μαζί τους (φτου!) για ακόμα μία φορά (τι έχουν πάθει τελευταία όλοι με τα έντομα, ρε παιδάκι μου;). Ο ανυπόφορος και βαρετός ήχος που τα συνόδευε στις επιθέσεις τους μου έσπαγε τα νεύρα και οι μάχες μαζί τους μεταμορφώθηκαν σε αγγαρεία. Το κακό της υπόθεσης είναι ότι εμφανίζονται σχεδόν σε κάθε επίπεδο του παιχνιδιού με διαφορετικές κάθε φορά ιδιότητες! Έτσι, έχουμε κουνούπια με δηλητηριώδες τσίμπημα, κουνούπια που εκτοξεύουν φλόγες κ.λπ. Η ανακύκλωση των εχθρών -δυστυχώς- αποτελεί άλλη μία δυσάρεστη έκπληξη στο παιχνίδι. Έτσι, ένα boss γίνεται συνηθισμένος εχθρός με κάπως διαφορετικές ιδιότητες καθώς ανεβαίνεις επίπεδα (καλά, τι διάολο, στέρεψαν από ιδέες οι σχεδιαστές της Ritual για τα μοντέλα των εχθρών;). Η τεχνητή νοημοσύνη τους βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα (μηχανή Quake III είναι αυτή...) και ανεβαίνει ακόμα περισσότερο όσο μακρύτερα προχωρείς στον κόσμο της Eden.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Μπορώ να πω ότι άσχετα με τις ενστάσεις μου σε κάποιους τομείς του παιχνιδιού, που στην ουσία δεν αφορούν τόσο στο gameplay όσο κυρίως στα γραφικά των μοντέλων και τους εχθρούς (ζζζζζζ... τα κουνούπια, ζζζζζζ... απ' τη νύστα εγώ), το Heavy Metal F.A.K.K.[2] μού άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Αν μάλιστα το παιχνίδι κρατούσε και περισσότερο σε διάρκεια, θα ήταν ακόμα καλύτερο. Δεν γνωρίζω αν θα έχει την απαιτούμενη επιτυχία για να υπάρξει sequel, αλλά το εύχομαι. Έχω την εντύπωση ότι η Julie έχει όλες τις προϋποθέσεις και τα χαρακτηριστικά να εκθρονίσει τη Lara του Tomb Raider από την κορυφή, αλλά θα χρειαστεί αρκετή δουλειά από τους δημιουργούς της (αρκεί μόνο να καταλάβουν ότι έχουν στα χέρια τους ένα ακατέργαστο διαμάντι). PC



Αναμένονται μπελάδες πάλι!



Το chaingun θα σας βγάλει από πολλούς μπελάδες.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	94
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
ΔΡΑΣΗ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92

92



Προσπάθησα να κρίνω όσο μπορούσα αντικειμενικά το παιχνίδι. Δεν γνωρίζω εάν τα κατάφερα, αλλά η αλήθεια είναι πως το Heavy Metal F.A.K.K.[2] υπήρξε απολαυστικότατο! Μακάρι να δω και το sequel, και μάλιστα σύντομα!

TACHYON
THE FRINGE

Θυμάστε τον Αυτόλυκο, το βασιλιά των κλεφτών; - όχι, κ. Κωστάκη, δεν αναφέρομαι σε εσάς! Ελάτε, τώρα, μην κάνετε τους ανήξερους, δεν πιάνουν αυτά σε μένα! Οσο σοβαροφανής και να το παίζει κάποιος, δεν μπορεί, θα έχει πέσει το μάτι του στο σίριαλ "Xena" του Star Channel. Το χαρακτήρα αυτόν, λοιπόν, υποδυόταν ο Bruce Campbell. Τον ίδιο ηθοποιό θα βρείτε ως ήρωα και στο Tachyon! Δεν ξέρω τι ακριβώς γυρεύει εκεί και για ποιο λόγο τον έβαλαν, πάντως πρόκειται για μία -αν μη τι άλλο- πρωτότυπη προσθήκη! Λέτε, τελικά, να έχει μεγαλύτερο fan club από ό,τι νομίζαμε;

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
NOVALOGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz MMX με 3D κάρτα γραφικών (Pentium II 400MHz χωρίς 3D επιταχυντή), 32MB RAM (προτείνονται 64MB, αναγκαία για χρήση AGP κάρτας), επιταχυντής με 8MB RAM (προτείνονται 16MB), 500MB χώρος στο σκληρό, 4x CD-ROM, DirectX 6.0, Win 95/98/NT/2000

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Tachyon: The Fringe εντάσσεται στην κατηγορία των space simulators που πήραν σάρκα και οστά μετά το θρυλικό Wing Commander. Εκτοτε έχουν βγει πάμπολλοι τίτλοι που μιμούνται και βελτιώνουν τη γνωστή συνταγή και τους οποίους μπορούμε να εντάξουμε σε δύο κατηγορίες: τους αμιγείς κλώνους του WC (όχι της τουαλέτας, του Wing Commander) και τα παιχνίδια τύπου Privateer, όπου ο παίκτης υποδύεται έναν μισθοφόρο και γίνεται... ο Lucky Luke της Αγριας Δύσης του διαστήματος, με το αζημίωτο φυσικά! Το Tachyon ανήκει στη δεύτερη κατηγορία, στοιχείο θετικό ως προς το θέμα του καθ' εαυτό, αφού καιρό είχαμε να δούμε τέτοιο τίτλο στην αγορά. Απομένει να δούμε τι ισχύει με τα επιμέρους στοιχεία...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Βρισκόμαστε στις αρχές του 26ου αιώνα και (για μαντέψτε!) οι άνθρωποι έχουν εφεύρει την υπερδιαστημική πτήση και έχουν αποικήσει ένα μεγάλο τμήμα του Γαλαξία (αλλιώς παιχνίδι με διαστημικές μάχες δεν θα γινόταν...). Ο κόσμος πλέον χωρίζεται σε περιοχές (Regions) απομακρυσμένες η μία από την άλλη, με μόνη μεταξύ τους επικοινωνία ορισμένες διαστρικές πύλες ή αλλιώς Tachyon Gates. Κάθε περιοχή έχει τις δικές της κουλτούρα και φιλοσοφία, την ιδιαίτερή της φυσιογνωμία και συνήθως διαφορετική μορφολογία. Παρ' όλα αυτά, η συνύπαρξή τους θα μπορούσε να χαρακτηριστεί... σχεδόν ειρηνική.

Ως συνήθως την άρχουσα τάξη στο μέλλον δεν την αποτελούν συγκροτημένα κράτη αλλά "πολυεθνικές" εταιρείες, που με το χρήμα και το στρατό που διαθέτουν διοικούν και εκμεταλλεύονται ευρύτερες περιοχές. Υπεράνω κάθε τέτοιας εξουσίας βρίσκεται η Γη με την ομοσπονδία της (United Sol Government), με μοναδικό μειονέκτημα το γεγονός ότι η δικαιοδοσία της δεν απλώνεται σε όλο το εξερευνημένο ανθρώπινο βασίλειο. Ετσι, ενώ στον πυρήνα του Γαλαξία επικρατούν ειρήνη και ευημερία, στα άκρα του τα αντικρουόμενα συμφέροντα των εταιρειών δημιουργούν προστριβές, συχνά αιματηρές, χωρίς κανένας να μπορεί να παρεμποδίσει αυτές τις διαμάχες.

Εμείς εστιάζουμε το ενδιαφέρον μας σε δύο εταιρείες: τις Bora και GalSpan.





Δεν ξέρω, αλλά η συγκεκριμένη εικόνα είναι σαν να 'χει κάνει κάποιος εμετό δύο κιλά καρότα! Αυτή την εντύπωση μου δίνει...

Την πρώτη αποτελούν οι καλοί και αδικημένοι της υπόθεσης, ενώ τη δεύτερη οι υπερόπτες εξουσιαστές. Φυσικά, ανάμεσά τους υπάρχει μία αμοιβαία έχθρα, η οποία δεν εκδηλώνεται με τον πλέον συνηθισμένο τρόπο...

Εσείς είστε ο Jake Logan (τη φιγούρα του αναπαριστά ο προαναφερθείς Bruce "Autolycus" Campbell), βετεράνος μαχητής με μεγάλη πείρα στις διαστημικές μάχες, που αυτή την περίοδο βγάζει τα προς το ζην εργαζόμενος ως μισθοφόρος πιλότος. Ολα ρέουν ομαλά και τυπικά, έως ότου μία καλοστημένη πλεκτάνη σάς παρουσιάζει ως αδίστακτο εγκληματία αθώων, με αποτέλεσμα να εξοριστείτε στο Tachyon (τα άκρα του Γαλαξία). Εκεί θα εμπλακείτε για τα καλά στην αέναη διαμάχη Bora-Galspan και αργά ή γρήγορα θα πρέπει να διαλέξετε πλευρά. Ποια θα είναι η επιλογή σας; Θα καταφέρετε, τελικά, να υπερπηδήσετε κάθε εμπόδιο που θα σταθεί στο δρόμο σας;

ΤΟ ΣΤΥΛ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για όσους από εσάς δεν έχετε υπόψη το ύφος της ιδιάζουσας αυτής κατηγορίας παιχνιδιών, καλό θα ήταν να αναφέρω τα βασικά χαρακτηριστικά του Tachyon και κατ' επέκταση του είδους. Ο Logan, λοιπόν, είναι μισθοφόρος. Δεν είναι εντεταγμένος πιλότος ενός στρατού σε κατάσταση πολέμου. Αυτό σημαίνει ότι τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιήσει στις μάχες του δεν θα του τον παρέχουν οι ανεξάντλητες αποθήκες του στρατού που υπηρετεί. Ούτε τα πυρομαχικά έρχονται δωρεάν, ούτε τα σκάφη. Θέλετε καινούριους πυραύλους; Θα πρέπει να "τα σκάσετε". Θέλετε καινούριο σκάφος; Θα πρέπει να "τα σκάσετε" και μάλιστα χοντρά!

Για το σκοπό αυτόν περιπλανιέστε αμέριμνοι από region σε region, βλέποντας τις προσφορές για δουλειά που παρέχονται σε κάθε περιοχή, τα χρήματα που θα λάβετε για την ολοκλήρωσή τους, τυχόν ειδικό εξοπλισμό που απαιτείται κ.ά. Φυσικά, από τη στιγμή που θα διαλέξετε στρατόπεδο - κάτι που γίνεται σχετικά σύντομα- πρέπει οπωσδήποτε να φέρετε εις πέρας συγκεκριμένες αποστολές (των Bora ή Galspan), οι οποίες προωθούν το μύθο και οδηγούν στο φινάλε, ξεκλειδώνοντας παράλληλα κι άλλες αποστολές.

Παρ' όλα αυτά, η αίσθηση του Lucky Luke (έτσι μου αρέσει να τη λέω), αφού νομίζεις ότι είσαι ένας cowboy του διαστήματος που περιπλανιέται από ερημιά σε ερημιά και επιδίδεται σε ό,τι δραστηριότητα επιθυμεί, διατηρείται σε σημαντικό βαθμό. Ο δε λόγος που συμβαίνει αυτό είναι η σωστή δομή και η σχεδίαση των αποστολών.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το παιχνίδι παρέχει πληθώρα αποστολών. Διαθέτει δύο campaigns, μία για τους Bora και μία για τους Galspan, και με το σωστό save στην κατάλληλη στιγμή θα μπορέσετε να παίξετε και τις δύο. Οταν διαλέξετε πλευρά, εννοείται ότι κάθε πιθανότητα ανάληψης αποστολής από την αντίπαλη πλευρά παύει να ισχύει. Συνεπώς, οι αποστολές περιορίζονται μόνο σε αυτές που θα σας αναθέτει ο εργοδότης που διαλέξατε. Ξεχωρίζουν εύκολα, αφού στο όνομα εργοδότη αναφέρεται η ανάλογη εταιρεία (Bora ή Galspan). Παράλληλα, όμως, υπάρχουν αρκετές άλλες αποστολές, διαφορετικές σε κάθε περιοχή και από διαφορετικούς εργοδότες, που παρέχονται ως επιπρόσθετες λύσεις είτε για αύξηση του κεφαλαίου σας είτε για μεγαλύτερη διάρκεια και απόλαυση [άλλωστε, αυτές οι δύο έννοιες είναι αλληλένδετες και σε άλλα... παιχνίδια, εκτός του υπολογιστή ;-)].

Ετσι, έχουμε ένα σύνολο αποστολών αξιοσέβαστων σε αριθμό, από τις οποίες ένα 60% είναι από την παράταξη που έχετε διαλέξει και το υπόλοιπο 40% ανεξάρτητες. Ωστόσο, η επιτυχία δεν είναι μονόδρομος και για το 60% των "κανονικών" αποστολών. Ακόμη και να αποτύχετε σε ορισμένες, η ροή του παιχνιδιού συνεχίζεται. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, ότι η παρεχόμενη στον παίκτη ελευθερία είναι σημαντική, στοιχείο που συνδράμει και στην ατμόσφαιρα και στον εθισμό.

Καθοριστικής σημασίας είναι και η ποικιλία των αποστολών, αφού ως ένα ποσοστό καθορίζει το χρονικό διάστημα που θα παρέλθει μέχρις ότου ο παίκτης οδηγηθεί σε κορεσμό (κοινώς βαρεμάρα!). Τα πράγματα εδώ -χαίρομαι που το γράφω- είναι εξίσου θετικά. Προσφέρεται, βέβαια, η θεματολογία του παιχνιδιού (ένας μισθοφόρος που υπακούει σε πολλούς εργοδότες μπορεί να αναλάβει πολλές και ποικίλες αποστολές), ωστόσο έχει γίνει σωστή εκμετάλλευσή της από τους προγραμματιστές. Ως παραδείγματα μπορώ να αναφέρω τις εξής δυνατότητες: να μεταφέρετε ή να επισκευάσετε κάτι, να υποδυθείτε άλλους ρόλους, να κάνετε διαπραγματεύσεις, να μεταφέρετε προφορικά μηνύματα, να κλέψετε κάτι από κάποιον και να το δώσετε αλλού, να μονομαχήσετε για την τιμή ως ευγενής...

Στο σημείο αυτό έχω να παρατηρήσω τα εξής: α) με εντυπωσίασε ιδιαίτερα μία σειρά αποστολών τύπου αρένας, που θύμιζε έντονα Quake 3 στο διάστημα, β) δεν είδα πολλές αποστολές για καταστροφή capital ships, κάτι που σε όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους είναι κλασικό, συνηθισμένο και εξαιρετικά ενδιαφέρον. Από ό,τι κατάλαβα, πάντως, η ίδια η μηχανή του Tachyon δεν ευνοεί το συγκεκριμένο παράγοντα του gameplay, με αποτέλεσμα οι εν λόγω αποστολές να μην είναι τόσο απολαυστικές όσο θα έπρεπε, γι' αυτό και μάλλον παραλείφθηκαν -μερικώς- συνειδητά.



Το κεντρικό μενού ενός διαστημικού σταθμού.

INTERFACE

Εδώ το παιχνίδι μάλλον χάνει στα σημεία από ανάλογους τίτλους του παρελθόντος. Ναι μεν έχει όλα τα γνωστά και πλέον απαραίτητα πλήκτρα για έναν εξομοιωτή διαστημικής μάχης που θέλει να σέβεται τον εαυτό του, αλλά κάθε έμπειρος μαχητής θα παρατηρήσει ευθύς αμέσως ορισμένες ελλείψεις. Ελλείψεις που,

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΣΚΑΦΗ ΠΟΥ ΘΑ ΠΙΛΟΤΑΡΕΤΕ


ARCHANGEL


ORION


PEGASUS


WARHAMMER


BATTLEAXE


CUTLASS

κατά πάσα πιθανότητα, στο single player δεν θα σας φανούν πολύ σημαντικές, αλλά στο multiplayer, όπου οι αερομαχίες κυριαρχούν των υπολοίπων στοιχείων του gameplay, αρκετές φορές θα θελήσετε να είχατε αυτές τις επιπλέον δυνατότητες χειρισμού των οργάνων του σκάφους σας.

Λιτό είναι και το interface επικοινωνίας με τον wingman. Παρέλειψα να σημειώσω ότι από την αρχή του παιχνιδιού σάς δίνεται η δυνατότητα να προσλαμβάνετε έναν wingman για να σας δίνει μία χείρα βοηθείας όπου τα βρίσκετε σκούρα, αρκεί φυσικά να διαθέτετε το απαιτούμενο "ρευστό"! Σε μερικές αποστολές δεν θα μπορείτε να επιβιώσετε χωρίς έναν wingman, αλλά συνήθως θα τα βγάζετε πέρα μόνοι σας προσλαμβάνοντας κάποιον μόνο για ελάχιστες αποστολές, επειδή θα έχετε απηυδήσει με τις απανωτές αποτυχίες. Ισως και η λιγοστή χρησιμότητά τους να δικαιολογεί το λιτό interface επικοινωνίας μαζί τους, ωστόσο σίγουρα θα μπορούσε να είχε γίνει κάτι καλύτερο.

Κάτι άλλο εξίσου ενδιαφέρον είναι τα add-ons, τα οποία θα προμηθεύεστε τακτικά για το σκάφος σας και τα οποία σκοπό θα έχουν την ενίσχυση των "αισθήσεων" και δυνατοτήτων του. Το γνωστό κυκλάκι που σας υποδεικνύει πού πρέπει να πυροβολήσετε, ώστε τα βλήματα να φτάσουν μέχρι τον αντίπαλο, δεν είναι standard στα σκάφη. Θα πρέπει να το αγοράσετε, όπως επίσης τα ηλεκτρονικά αντίμετρα (ECM). Εκτός από τα απολύτως βασικά τμήματα ενός HUD, όλα τα υπόλοιπα θεωρούνται extra και θα πρέπει να αγοραστούν. Και δεν πρέπει να κάνετε οικονομία μόνο στα χρήματα, ώστε να αγοράσετε καινούρια add-ons, αλλά και στο χώρο, αφού οι θέσεις για add-ons σε κάθε σκάφος είναι περιορισμένες και πρέπει να γίνεται διαλογή πριν από κάθε αποστολή, ώστε να χωρέσουν τα πλέον αναγκαία για την εκάστοτε αποστολή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μία ολοκαίνουρια λειτουργία στο Tachyon είναι το "Slide". Πρόκειται για μία νέα τεχνική χειρισμού του σκάφους, αμφιβόλου αξίας και χρησιμότητας. Ενώ, λοιπόν, κινείστε σταθερά προς μία κατεύθυνση, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο του slide και να μετακινήσετε το mouse. Πλέον περιστρέφεται μόνο η καμπίνα των όπλων και εσείς συνεχίζετε να κινείστε προς την ίδια κατεύθυνση που κινιόσαστε και πριν. Οταν αφήσετε το πλήκτρο του slide, το σκάφος θα στρίψει, ώστε να κατευθύνεται και αυτό προς τα εκεί που είναι στραμμένη η καμπίνα των όπλων. Υποτίθεται ότι με αυτό μπορείτε να εκτελέσετε γρηγορότερα δύσκολες μανούβρες. Προσωπικά πιστεύω ότι η μικρή ενίσχυση στο turn radius που επιφέρει (σε διαστημόπλοια που ήδη έχουν μικρό turn radius) αντισταθμίζεται από τη μικρή μείωση στην ταχύτητα που επίσης επιφέρει, με τελικό αποτέλεσμα η όλη μανούβρα να μας αφήνει αδιάφορους. Αφού δε ελάχιστες φορές θα χρειαστεί να πετάξετε με βομβαρδιστικό -που έχει μεγαλύτερο turn radius-, ελάχιστες έως μηδαμινές θα είναι οι φορές που μπορεί να το χρειαστείτε...

Αλλη μία αμφιβόλου αξίας προσθήκη στο χειρισμό έχει να κάνει με τον τρόπο



Ο χάρτης του διαστήματος του Tachyon.



Τα υποσυστήματα των διαστημοπλοίων μάλλον είναι ατυχώς σχεδιασμένα.

πλοήγησης του σκάφους. Εκτός από το πληκτρολόγιο και εξειδικευμένες συσκευές/joysticks (το πρώτο ΔΕΝ το συνιστώ, το δεύτερο αν το διαθέτετε μπράβο σας!), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το βολικότατο mouse (τα ακούτε, κυρία Microsoft, που με το Starlancer σας μας βγάλατε το λάδι;). Με τον εξής περίεργο τρόπο όμως: αν ο δείκτης του mouse βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης, το σκάφος δεν στρίβει. Αν τον πάτε λίγο παραπέρα, το σκάφος αρχίζει να στρίβει με ταχύτητα ανάλογη της απόστασης που έχει ο κέρσορας από το κέντρο της οθόνης! Μπορεί να ακούγεται ενδιαφέρον, αλλά -πιστέψτε με- θα το μισήσετε, δεν είναι καθόλου πρακτικό! Ευτυχώς που παρέχεται η δυνατότητα με κρατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse να πιλοτάρετε το σκάφος με τον παραδοσιακό τρόπο. Μάλιστα, με το τελευταίο patch οι προγραμματιστές αναγνωρίζουν το λάθος τους και κάνουν το δεξί πλήκτρο toggle (αφού ούτως ή άλλως μόνο τη δεύτερη μέθοδο θα χρησιμοποιείτε, την κάνουν toggle για να μην έχετε διαρκώς πατημένο το δεξί πλήκτρο!).

ΔΥΣΚΟΛΙΑ - ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Το παιχνίδι παρέχει τρία επίπεδα δυσκολίας, τα οποία επιλέγονται από το menu Options και μπορούν να υποστούν αλλαγή οποιαδήποτε στιγμή. Ουσιαστική αλλαγή στο δείκτη δυσκολίας δεν πρόκειται να δείτε, όποιο από τα τρία και να επιλέξετε. Αυτό διότι ο μόνος παράγοντας του gameplay που ρυθμίζουν είναι ο αριθμός των αντίπαλων σκαφών που θα επιτρέπεται να σας έχουν στο στόχαστρό τους. Στο Easy επιτρέπεται το πολύ ένα, στο Normal δύο και στο Hard τρία. Συνεπώς καταλαβαίνετε ότι ούτως ή άλλως ένας καλός παίκτης δεν θα αντιμετωπίσει μεγάλες δυσκολίες.

Το γεγονός αυτό επαυξάνεται από την τεχνητή νοημοσύνη των υπόλοιπων σκαφών. Οσοι έχετε εμπειρία στο είδος ουσιαστική αντίσταση θα αντιμετωπίσετε μόνο από τους ace pilots. Το φαινόμενο, όμως, του να προσπαθείτε να πετύχετε ένα σκάφος και αυτό να μη λέει να καθίσει στο στόχαστρό σας, δεν πρόκειται να το δείτε. Επίσης, λίγο ηλίθιοι θα δείτε ότι είναι και οι wingmen, ανεξαρτήτως του παινέματος που τους έχει κάνει το βιογραφικό που σας παρουσιάστηκε. Είπαμε, μικρή η συμμετοχή τους στο παιχνίδι, αλλά αν οι προγραμματιστές δεν μπορούν να παρουσιάσουν μία ολοκληρωμένη λύση, ας μην την παρουσιάσουν καθόλου. Οι μισοτελειωμένες δουλειές το μόνο που καταφέρνουν είναι να υποβαθμίζουν τη συνολική ποιότητα του τίτλου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα είναι αισθητά βελτιωμένα. Η σχεδίαση των σκαφών είναι πολύ καλή. Φουτουριστικό design, αρκετά πολύγωνα, λεπτομερής απεικόνιση τόσο για τα μικρά όσο και για τα μεγάλα σκάφη. Οι σταθμοί είναι ελαφρώς χειρότεροι - προτιμώνται τα πολύ φωτεινά ή πολύ σκοτεινά χρώματα για να καλύψουν τις τυχόν σχεδιαστικές ατέλειες και επαναλήψεις. Αναφορικά με τις εκρήξεις, οι εκρήξεις των capital ships είναι ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΕΣ. Δεν χρειάζεται να τις περιγράψω. Σκεφθείτε ό,τι πιο απλό μπορούσε να σχεδιαστεί, αφαιρέστε κάτι ακόμα και θα έχετε τη σωστή εικόνα στο μυαλό σας! Αντίθετα, οι εκρήξεις των μικρών σκαφών είναι άκρως εντυπωσιακές, ειδικότερα αν τις παρακολουθείτε από σχετικά κοντινή απόσταση (ώστε να έχει ενεργοποιηθεί το mode για τις λεπτομερείς απεικονίσεις). Εξαίρετα είναι τα εφέ των laser. Μάλιστα, το καλύτερο laser των Bora είναι ξεκάθαρα κλεμμένο από το Railgun του Quake, αλλά δεν πειράζει, χαλάλι τους. Αλλωστε, η χρήση του δίνει μία ξεχωριστή νότα στις αερομαχίες.

Τέλος, ο ήχος είναι απλώς καλός. Τα μουσικά κομμάτια είναι αρκετά ενδιαφέροντα, όμως ακούγονται ανά περιοχή και όχι ανά αποστολή, με αποτέλεσμα καθώς ταξιδεύετε προς μία περιοχή να ακούτε ένα πολύ ενδιαφέρον κομμάτι, το οποίο όμως θα πρέπει να αποχωριστείτε σύντομα, αφού ο προορισμός σας είναι διαφορετικός. Αφού αποφάσισαν να συμπεριλάβουν πολλά μουσικά κομμάτια, έπρεπε να τα βάλουν να παίζουν ανά αποστολή, ώστε ο παίκτης να τα απολαμβάνει όλα. Τα ηχητικά εφέ είναι μέτρια, με τους πυραύλους και τα laser να ξεχωρίζουν κάπως και -ευτυχώς- τους διαλόγους να σώζουν κάπως την κατάσταση, αφού διακρίνονται τόσο για την ποιότητα όσο και για το ενδιαφέρον και διασκεδαστικό ύφος τους.



Μία εντυπωσιακότατη έκρηξη...

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το Tachyon είναι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι που απευθύνεται σε όλους τους οπαδούς των space sims. Σίγουρα θα κερδίσει τους υπέρμαχους των Privateer-clones, ενώ αποκλείεται να αφήσει ασυγκίνητους τους υπόλοιπους. Εχει ορισμένα ελαττώματα και σε μερικούς τομείς μέτρια επίδοση, παρ' όλα αυτά τίποτα δεν το εμποδίζει να αναδειχθεί ενδιαφέρον παιχνίδι που θα διασκεδάσει οποιονδήποτε αποφασίσει να ασχοληθεί μαζί του, ωθώντας τον μάλιστα να τερματίσει με όλους τους δυνατούς τρόπους. Μπορεί να μην είναι ο καλύτερος εξομοιωτής διαστημικής μάχης, σίγουρα όμως είναι από τους διασκεδαστικότερους. Αν, μάλιστα, είχε μεγαλύτερο δείκτη δυσκολίας, θα σας τον συνιστούσα ανεπιφύλακτα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

84



Το σίγουρο είναι ότι δεν θα σας απογοητεύσει! Μία εξαίρετη πρόταση για πολλές ώρες ευχάριστης ενασχόλησης με το PC.

STAR TREK VOYAGER
ELITE FORCE

Καιρό είχα να παινέψω σχεδόν εξ ολοκλήρου ένα παιχνίδι. Αν, μάλιστα, με ρωτούσατε ποιος -κατά τη γνώμη μου- επερχόμενος τίτλος θα άξιζε ευμενή σχόλια, με τίποτα δεν θα έδινα ως απάντηση έναν licensed τίτλο, όπως το Elite Force. Να, όμως, που μου παρουσιάστηκε μία ευχάριστη έκπληξη από εκεί που δεν το περίμενα. Ενα γνήσιο, απολαυστικότατο Doom-clone στα πρότυπα του Half-Life, που τόσο πολύ έχω πεθυμήσει, όπως ο καθένας σας φαντάζομαι...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Κάθε reviewer με εμπειρία στο χώρο έχει μάθει να αποφεύγει τα licensed games με παντοίους τρόπους. Βλέπετε, μία ιδιαίτερη φιλοσοφία διέπει την απόφαση κάθε προγραμματιστικής εταιρείας να προβεί στη δημιουργία ενός licensed game, που κατά πάσα πιθανότητα θα την οδηγήσει σε... μεγαλοπρεπή αποτυχία. Εχοντας καταβάλει ένα σεβαστό ποσό για την απόκτηση του δικαιώματος χρήσης ενός θέματος (τύπου Star Trek, Star Wars, Tolkien κ.ά.), η εκάστοτε εταιρεία πιστεύει ότι εξασφάλισε -με αυτή την πράξη της και μόνο- ένα υπολογίσιμο αγοραστικό κοινό που θα αποτελείται από λάτρεις της όποιας σειράς. Φρονεί, λοιπόν, ότι οι πωλήσεις είναι εξασφαλισμένες, οπότε δεν είναι αναγκαίο να καταβάλει σημαντικές προσπάθειες ώστε το τελικό προϊόν να είναι αντάξιο του ονόματός του.

Παραδείγματα αποτυχημένων παραγωγών υπάρχουν απειράριθμα. Αλήθεια, έχει παίξει κανείς το παιχνίδι M.I.B. ή ποιος από αυτούς που έπαιξαν μαζί του δεν βαρέθηκε ύστερα από μετά βίας μισή ώρα; Οι τελευταίες αξιόλογες licensed παραγωγές του τομέα μου (μετρημένες στα δάχτυλα του ενός χεριού) ήταν τα Jedi Knight, άντε και το Alien vs Predator. Το Elite Force -και μόνο από τη license μορφή του- φαινόταν ότι θα είναι μία "πατάτα περιωπής" (sic!). Επρεπε, όμως, να το περιμένω ότι η Raven δεν θα αρκεστεί σε προχειροδουλειά. Το όνομα Soldier of Fortune σας λέει τίποτα;

Σημειωτέον ότι το παιχνίδι μάλλον αδικείται με μία τετρασέλιδη παρουσίαση, ωστόσο ήρθε κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή (πάνω στο "κλείσιμο" της ύλης). Το μόνο που καταφέραμε να κάνουμε ήταν να το στριμώξουμε -μόλις και μετά βίας- σε τέσσερις σελίδες, προκειμένου να σας το παρουσιάσουμε έγκαιρα. Το ότι εγώ έτρεχα και δεν έφτανα ας το παραλείψουμε, είναι μια άλλη υπόθεση! Αλλά μια και ανέφερα τη λέξη "υπόθεση"...



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
RAVEN/ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz ή AMD K6-2 350MHz, 64MB RAM, 650MB χώρος στο σκληρό, 3D επιταχυντής με 8MB RAM & κάρτα ήχου συμβατά με DirectX 7.0a, 4x CD-ROM, Win 95/98/2000 ή NT 4.0-SP5

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό. Το διαστημόπλοιο Voyager, κατά τη διάρκεια του μακρινού ταξιδιού της επιστροφής του, έσπευσε να βοηθήσει ένα άλλο διαστημόπλοιο που εξέπεμψε σήμα κινδύνου. Ομως, η πρώτη αντίδραση του άγνωστου διαστημόπλοιου όταν κατέφθασε το Voyager ήταν να ανοίξει πυρ. Επειδή δε δεν υπήρχε άλλος τρόπος κατάπαυσης των εχθρικών πυρών, το Voyager αναγκάστηκε να εκτοξεύσει τορπίλες εναντίον του άγνωστου σκάφους καταστρέφοντάς το. Η έκρηξη, όμως, του μυστηριώδους διαστημόπλοιου είχε ως αποτέλεσμα την εξαφάνιση του Voyager και την τηλεμεταφορά του σε άγνωστα σημεία του διαστήματος.

Χωρίς να γνωρίζει το ακριβές στίγμα της τοποθεσίας της και με τα περισσότερα κύρια συστήματα του διαστημοπλοίου να έχουν τεθεί εκτός λειτουργίας, η αποστολή του Voyager λιμνάζει ανυπεράσπιστη σε ένα νεκροταφείο πλοίων, στο κέντρο του οποίου μία αλλόκοτη γιγαντιαία συσκευή δημιουργεί ένα ισχυρό μαγνητικό πεδίο ικανό να φυλακίζει κάθε σκάφος που βρίσκεται μέσα του, χωρίς ποτέ να επιτρέπει τη διαφυγή.

Σε μία τέτοια ακραία κατάσταση, με την ακεραιότητα του σκάφους να τίθεται σε διαρκή κίνδυνο εξαιτίας των υπόλοιπων άγνωστων εξωγήινων σκαφών



Ε! Ενας-ένας. Από δύο και πάνω θεωρείται αντικανονικό μαρκάρισμα!



Δίνει ένα πρωτόγνωρο νόημα στην έκφραση: "Μου δανάζεις ένα χεράκι;".

του νεκροταφείου, είναι αναγκαία η ενεργοποίηση της νεοσύστατης Hazard Team, του commander Tuvok. Πρόκειται για μία ομάδα αποτελούμενη από την elit των μαχητών και το εξειδικευμένο προσωπικό του Voyager, η οποία είναι ικανή να αντιμετωπίσει κάθε δύσκολη κατάσταση που θα της παρουσιαστεί, κυρίως με τη δύναμη των όπλων. Κεφαλή της είναι ο Lt. Foster, ενώ δεύτερος στην ιεραρχία είστε εσείς, ο ensign Alexander Munro (ή η Alexandria Munro, αν επιλέξετε χαρακτήρα θηλυκού γένους). Εσείς, με την πολύτιμη βοήθεια των συντρόφων σας, πρέπει να βοηθήσετε το Voyager σε όλες τις δυσκολίες που θα ανακύψουν, ώστε να καταφέρετε να ξεφύγετε από αυτό το μαυσωλείο του μαρτυρίου (τς, τς, πώς τα λέω!) και να συνεχίσετε το ταξίδι σας...

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το Elite Force είναι ένα καθαρόαιμο Doom-clone στα πρότυπα του Half-Life, με τη θεματολογία του Star Trek. Το παιχνίδι συνίσταται στην απόκτηση όπλων, την ανάθεση συγκεκριμένων objectives και την εξολόθρευση σημαντικού αριθμού αντιπάλων. Ετσι, κάθε φορά θα ξεκινάτε από το διαστημόπλοιο και θα προσπαθείτε να φέρετε εις πέρας τα objectives που σας έχουν ανατεθεί. Αν αυτά αφορούν σε πράξεις που πρέπει να γίνουν εντός του διαστημόπλοιου, θα μεταφέρεστε στο κατάλληλο σημείο του και θα εκτελείτε κάθε διαταγή που σας έχει δοθεί. Αν αφορά σε αποστολή σε άλλο διαστημόπλοιο, θα εξοπλίζεστε κατάλληλα, θα συγκεντρώνετε τους συντρόφους σας και θα παρουσιάζεστε στο θάλαμο διακτίνισης για τη γνωστή διαδικασία.

Η προοπτική είναι μόνο πρώτου προσώπου, αν και αρκετές φορές θα διακόπτεται η κανονική ροή της δράσης και η κάμερα θα περνά σε τρίτο πρόσωπο, προκειμένου να απεικονιστούν οι cut-scenes, οι οποίες χρησιμοποιούν τη μηχανή του παιχνιδιού. Υπάρχει όμως και ένα άλλο είδος cut-scenes, αυτών κατά τη μεταφορά από τοποθεσία σε τοποθεσία, όπου τα γραφικά έχουν δημιουργηθεί με τον υπολογιστή και είναι χάρμα οφθαλμών, κυρίως λόγω των χρωματισμών και της σχεδίασης. Γενικά, πάντως, η οπτική απόλαυση που προσφέρει το Elite Force είναι δεδομένη...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Για την απεικόνιση του περιβάλλοντος έχει χρησιμοποιηθεί η μηχανή του Quake 3, κάτι που αναμφίβολα λύνει τα χέρια των προγραμματιστών, προσφέροντας ταυτόχρονα το ανάλογο -εξαίρετο- αισθητικό αποτέλεσμα. Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω; Οι χώροι τους οποίους θα εξερευνήσετε είναι όλοι ωραία και λεπτομερώς σχεδιασμένοι, με υποβλητικούς χρωματισμούς που βοηθούν σημαντικά στην επίτευξη της εξωγήινης ατμόσφαιρας που κυριαρχεί σε όλο το παιχνίδι. Οι χαρακτήρες έχουν πλήθος πολυγώνων και οι κινήσεις τους είναι αρκετά φυσικές - μάλιστα, τα χείλη τους κινούνται ανάλογα με την ομιλία τους. Εξίσου εντυπωσιακά είναι τα εφέ που παράγουν τα όπλα.

Ολη αυτή η προσεγμένη γραφική επένδυση είναι ευνόητο ότι ευχαριστεί ιδιαίτερα τον παίκτη, ειδικά αν διαθέτει κάρτα γραφικών τελευταίας γενιάς, και τον ωθεί να συνεχίσει, προκειμένου να δει τι άλλο του επιφυλάσσουν οι προγραμματιστές από άποψη σχεδιασμού. Παράλληλα, συνδράμει στη δημιουργία εθιστικής ατμόσφαιρας, αφού τα προβαλλόμενα εξωγήινα περιβάλλοντα είναι σχεδόν βέβαιο ότι δεν θα ήταν δυνατόν να απεικονιστούν καλύτερα με τη σημερινή τεχνολογία. Ισως η μόνη μου ένσταση αφορά στο μη interactive περιβάλλον, όπου ο παίκτης μπορεί να αλληλεπιδράσει/καταστρέψει λιγοστά μόνο αντικείμενα. Για κάτι παραπάνω μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε να βγει στην αγορά η Geomod και το Red Faction (παρεμπιπτόντως: Volition rules!).

ΗΧΟΣ

Υψηλό επίπεδο έχει επιτευχθεί και στον ήχο, χωρίς όμως να υπάρχει πλήρης αναλογία μεταξύ αυτού και των εξαιρετικών γραφικών. Τα μουσικά κομμάτια που θα ακούτε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας είναι μεν αρκετά, ωστόσο κανένα δεν ξεχωρίζει καταφανώς. Κινούνται στο πλαίσιο και το πνεύμα του παιχνιδιού προσδίδοντας ατμοσφαιρικότητα, όμως δεν αγγίζουν κάτι το "extreme" που ίσως να τα έκανε να ξεχωρίσουν. Ωστόσο, καλώς δεν έχει γίνει κάτι τέτοιο, διότι ενδεχομένως να δυσαρεστούσε τους trekkies, οι οποίοι -ας μην το ξεχνάμε- είναι το πρωταρχικό αγοραστικό κοινό τέτοιων τίτλων.

Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά και ικανοποιητικά, ενώ ποιοτικές είναι οι φωνές των ηθοποιών που, μάλιστα, δείχνουν να έρχονται σε πλήρη αντιστοιχία με την προβαλλόμενη -από την υπόθεση και το manual- ψυχοσύνθεση κάθε χαρακτήρα - δηλαδή, ανάλογοι της προσωπικότητας του εκάστοτε ήρωα είναι οι τονισμοί και τα λεγόμενα. Αξίζει να αναφέρω στο σημείο αυτό την ενδιαφέρουσα δυνατότητα προσθήκης σχολίων από τους συμπαίκτες σας κατά τη διάρκεια μίας αποστολής, ανάλογα με τα γεγονότα που συμβαίνουν κάθε στιγμή και την

ΟΙ ΕΞΩΓΗΙΝΕΣ ΦΥΛΕΣ ΤΟΥ ELITE FORCE



BORG



KLINGON



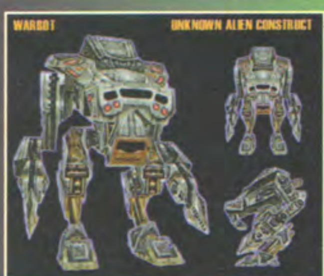
MALON



HIROGEN



ETHERIAN (ΝΕΑ!)



WARRIOR BOTS

έκβαση κάθε μάχης. Τέλος, δεν θα μπορούσαν παρά να επιβραβευθούν οι διάλογοι μεταξύ των χαρακτήρων. Πραγματικά, για Doom-clone, οι διάλογοι είναι εμπνευσμένοι και αναδεικνύουν το μεράκι των δημιουργών τους.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ - OBJECTIVES

Οι άνθρωποι της Raven έχουν ακολουθήσει μία περίεργη τακτική, που θα μπορούσε κάλλιστα να χαρακτηριστεί θετική, αρκεί να είχε εφαρμοσθεί σωστά, ώστε να μην έχει αντίκτυπο στην αντοχή του παιχνιδιού. Τι έχουν κάνει; Σε αντίθεση με τα υπόλοιπα Doom-clones, όπου (εκτός από το μακροπρόθεσμο objective, του οποίου η ολοκλήρωση σημαίνει το τέλος του παιχνιδιού) όταν σου ανατίθεται ένα objective παιδεύεσαι και περιπλανιέσαι αρκετά (τουλάχιστον ένα μισάωρο) μέχρις ότου το ολοκληρώσεις επιτυχώς, στο Elite Force τα ανατιθέμενα objectives είναι ιδιαίτερα βραχυπρόθεσμα όσον αφορά στην πραγμάτωσή τους. Τις περισσότερες φορές θα απαιτούνται περίπου δέκα λεπτά (το πολύ δεκαπέντε) για να τα φέρετε εις πέρας!

Το στοιχείο αυτό ως σύλληψη είναι ενδιαφέρον, διότι ο παίκτης επωφελείται έτσι σε πολλούς τομείς: νικά περισσότερες φορές, γεγονός που του προσφέρει ικανοποίηση, και υπάρχει ποικιλία στο τι πρέπει να κάνει, αλλά και στις αποστολές, με αποτέλεσμα να εντείνεται το ενδιαφέρον του και να αποφεύγεται η πλήξη. Είναι σίγουρο, λοιπόν, ότι το Elite Force θα σας αιχμαλωτίσει από την πρώτη στιγμή, ακόμη κι αν δεν είστε οπαδός του Star Trek (όπως εγώ). Το μειονέκτημα της όλης υπόθεσης είναι ότι οι προγραμματιστές οφείλουν να είναι πιο εφευρετικοί, διότι πλέον για να "γεμίσουν" ένα φυσιολογικό παιχνίδι πρέπει να προσφέρουν περισσότερες επιλογές χωρίς να επαναλαμβάνονται! Ο δε αριθμός των συνολικών objectives πρέπει επίσης να είναι μεγαλύτερος από το σύνηθες, ώστε να αντισταθμιστεί η απώλεια σε χρόνο παιχνιδιού. Διαφορετικά το παιχνίδι κινδυνεύει να βγει μικρό, κάτι που -από ό,τι αποδείχθηκε- δεν μπόρεσαν να αποφύγουν οι άνθρωποι της Raven!

Αγνοώντας τα παραπάνω, κάποιος δεν μπορεί παρά να παραδεχτεί τη Raven για την εξαιρετική δουλειά της στις αποστολές. Ολες είναι ενδιαφέρουσες και αρκετά πιστευτές, με σεναριακές ανατροπές και αποκαλύψεις, που σταδιακά οδηγούν τον παίκτη στο ομαλό ξετύλιγμα της υπόθεσης και την τελική αποκάλυψη του τι κρύβεται πίσω από αυτή τη μυστηριώδη βαρυτική συσκευή (όχι, δεν σας λέω!). Η ποικιλία στα συμβάντα, τις δύσκολες καταστάσεις και τις μεθόδους αντιμετώπισής τους θα σας μαγνητίσει σε τέτοιο βαθμό που δεν θα καταλάβετε για πότε ολοκληρώσατε το παιχνίδι, ενώ είναι σίγουρο ότι θα ζητάτε κι άλλο! Μπορεί, μάλιστα, να μπείτε στον πειρασμό να το ξαναπαίξετε, με τον άλλο χαρακτήρα και με υψηλότερο βαθμό δυσκολίας.

Το μόνο μελανό σημείο ως προς τις αποστολές και τα objectives είναι η μεγάλη γραμμικότητα που παρουσιάζεται στην οδό ολοκλήρωσής τους, κάτι που είχαμε δει και στο Half-Life. Οπως, όμως, στο Half-Life δεν γινόταν ιδιαίτερα αντιληπτό (πόσο μάλλον ενοχλητικό) από τον παίκτη, έτσι και στο Elite Force δεν θα σας πειράξει καθόλου η γραμμικότητα. Παρ' όλα αυτά, οφείλω να την επισημάνω.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Στο Elite Force σχεδόν ποτέ δεν θα αναλάβετε μόνος την ολοκλήρωση μίας αποστολής (όπως ήταν λογικό άλλωστε), κάτι που σημαίνει ότι σχεδόν πάντα θα έχετε συμπολεμιστές στο πλευρό σας. Το γεγονός αυτό καθιστά τον παράγοντα της τεχνητής νοημοσύνης ουσιώδες στοιχείο του gameplay, δίνοντάς του σημαίνοντα ρόλο στην τελική εντύπωση που αφήνει το παιχνίδι στον παίκτη. Και εδώ η δουλειά που έχει γίνει είναι αξιέπαινη.

Κάθε παίκτης στο πεδίο της μάχης έχει διαφορετική συμπεριφορά, ανάλογα με το ψυχολογικό προφίλ του (στοιχεία θα βρείτε είτε στο manual είτε στις πληροφορίες του παιχνιδιού). Αλλοι θα σας ακολουθούν πιστά, άλλοι θα δειλιάζουν να μπουν σε μία δύσκολη μάχη, άλλοι θα ορμάνε πρώτοι, πριν από εσάς, ακόμη και σε στιγμές που δεν πρέπει, στοιχεία δηλαδή που θα περιμένατε από έναν συμπαίκτη με υπόσταση.

Ολοι οι παίκτες που χειρίζεται ο υπολογιστής διαθέτουν εξαιρετικό pathfinding. Είναι ανθρωπίνως αδύνατον να τους χάσετε! Το έλεγξα επισταμένα και διαπίστωσα πως όσο μακριά και να τους αφήσετε, όσο δύσκολη διαδρομή και να ακολουθήσετε, δεν πρόκειται να σας χάσουν από τα μάτια τους. Να και κάτι που είχαμε καιρό να δούμε (τ' ακούτε, κ. Romero;).

Ισως το μόνο ελάττωμα είναι το line-of-fire, το οποίο θα μπορούσε να δεχθεί ορισμένες βελτιώσεις. Αυτό διότι αρκετές φορές θα βρεθείτε μπροστά τους (μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται να πυροβολήσουν), εξίσου πολλές όμως θα βρε-

θούν κι εκείνοι (ειδικά αν έχουν επιθετικό χαρακτήρα), οπότε θα σας εμποδίζουν να πυροβολήσετε. Από τη μία πλευρά είναι εκνευριστικό, διότι μπορεί κατά λάθος να τους χτυπήσετε άσχημα [οπότε θα στραφούν εναντίον σας(!) = load], από την άλλη όμως είναι αληθοφανές, αφού κάλλιστα θα μπορούσε να συμβεί με ανθρώπινο συμπαίκτη. Απλώς το αναφέρω και το αφήνω στη δική σας κρίση.

ΟΠΛΑ

Ο συνολικός αριθμός των όπλων με τα οποία μπορείτε να εφοδιάσετε το χαρακτήρα σας στο παιχνίδι είναι εννέα. Για μερικούς αυτός ο αριθμός ίσως να φαντάζει μικρός, στην πραγματικότητα όμως είναι πέρα για πέρα επαρκής. Καταρχήν, όλα τα όπλα έχουν δύο fire modes, το ένα με μικρή κατανάλωση ενέργειας και το άλλο με αρκετά μεγαλύτερη και επιπλέον σημαντικά ισχυρότερη καταστροφική δύναμη! Οπότε, τα όπλα φαντάζουν περισσότερα, η δε ποικιλία των όσων μπορείτε να επιτύχετε θα αφήσει και τον πιο απαιτητικό ικανοποιημένο.



"Beam me up, Scottie!" (Πάντα ήθελα να το πω αυτό...!)

Τα πυρομαχικά είναι δύο ειδών, άρα και τα όπλα μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες ανάλογα με το είδος των πυρομαχικών που απαιτούν. Αυτό, φυσικά, προσθέτει έναν επιπλέον παράγοντα στο gameplay, που έχει να κάνει με τη σωστή διαχείριση των πολεμοφοδίων, ώστε να μην ξεμείνετε από σφαίρες όταν πρέπει να χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο όπλο την κατάλληλη στιγμή. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με το ότι η σταδιακή παρουσίασή τους στον παίκτη γίνεται ομαλά, με άφησαν απόλυτα ικανοποιημένο.

ΓΙΑ ΤΟΥΣ TREKKIES

Για όλους τους οπαδούς του Star Trek το Elite Force θα είναι αναμφίβολα μία ευχάριστη εμπειρία, όχι μόνο λόγω της θεματολογίας του, αλλά και λόγω του είδους του. Ως παιχνίδι προοπτικής πρώτου προσώπου αναλαμβάνει να σας ξεναγήσει ψηφιακά σε όλους τους φανταστικούς κόσμους που βλέπετε στα επεισόδια και τις ταινίες του Star Trek, είμαι δε σίγουρος ότι πολύ θα θέλατε να τους ζήσετε από πρώτο χέρι! Φυσικά, μία τέτοια εμπειρία δεν πρόκειται ποτέ να γίνει πραγματικότητα, οπότε η ψηφιακή πραγμάτωσή της είναι ό,τι πιο αληθινό θα βιώσετε ποτέ, το δε Elite Force με τη μηχανή του Quake 3 μπορεί να σας την προσφέρει.

Μέσα από το παιχνίδι θα περιπλανηθείτε σε αρκετούς από τους χώρους του διαστημόπλοιου Voyager, θα γνωρίσετε και θα συνομιλήσετε από κοντά με πολλά από τα άτομα που στελεχώνουν την αποστολή, ενώ δεν θα παραλείψετε να κάνετε και εξωτερικές επισκέψεις. Θα βρεθείτε μέσα σε ένα cube των Borg, σε ένα πειρατικό διαστημόπλοιο με εξωγήινες φυλές να συνυπάρχουν - όχι και τόσο ειρηνικά, θα κάνετε επαφές με άλλα είδη ειρηνικά ή εχθρικά διακείμενα κ.ά. Ειδικά για τους trekkies (εκτός από αυτούς που μισούν ειδικά τα παιχνίδια δράσης!), το Elite Force είναι ένα must!

ΔΥΣΚΟΛΙΑ - ΑΝΤΟΧΗ

Το παιχνίδι παρέχει τέσσερα διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Στους μέσους παίκτες απευθύνεται το δεύτερο, αλλά εσείς -αν έχετε πρότερη εμπειρία με τα action- καλά θα κάνετε να ξεκινήσετε από το τρίτο, ώστε να αυξήσετε την αντοχή του τίτλου στο χρόνο. Διότι, ουσιαστικά, αυτό είναι το μεγαλύτερο "ελάττωμα" του Elite Force. Μερικοί λένε ότι δεν προσφέρει ούτε καν δέκα ώρες παιχνιδιού. Για να το "βγάλετε", βέβαια, σε δέκα ώρες θα πρέπει να "σφιχτείτε" πολύ. Πάντως, γεγονός είναι ότι το παιχνίδι θα σας κρατήσει συντροφιά μόνο για ένα σαββατοκύριακο! Αυτό, βέβαια, αναφερόμενοι στο Single player, διότι το Multiplayer είναι εξίσου ενδιαφέρον και θα αυξήσει την αντοχή, χωρίς όμως να αμβλύνει στο ελάχιστο την άσχημη εντύπωση που αφήνει η μικρή διάρκεια του τίτλου. Ως ύστατη προσπάθεια επίλυσης του προβλήματος, η Raven λίγες μέρες πριν από τη συγγραφή του άρθρου διέθεσε στο ευρύ κοινό όλα της τα εργαλεία για τη δημιουργία επιπλέον επεισοδίων, οπότε όποιος έχει γνώσεις προγραμματισμού και μεράκι θα μπορεί να φτιάξει το δικό του επεισόδιο. Πιστεύω ότι ανάμεσα στους οπαδούς του Star Trek θα υπάρχουν πολλοί τέτοιοι, οπότε αναμένονται καινούρια ερασιτεχνικά επεισόδια σύντομα. Μόλις κυκλοφορήσουν, να είστε σίγουροι πως δεν θα χάσουμε την ευκαιρία να τα συμπεριλάβουμε στο CD-ROM που συνοδεύει το περιοδικό μας!

ΠΡΟΣΟΧΗ

Σε περίπτωση που αποφασίσατε ότι αυτό το παιχνίδι είναι για εσάς και θα πάτε να το αγοράσετε, έχετε κατά νου τα εξής:

- **Το Elite Force ΑΠΑΙΤΕΙ OpenGL υποστήριξη από την κάρτα γραφικών σας.**
- **Οι κάρτες της Matrox μπορεί να έχουν μικροπροβλήματα στην απεικόνιση, ιδιαίτερα αν έχετε SBLive! στο σύστημά σας. Αν, πάντως, δεν είχατε προβλήματα με το Quake, δεν θα έχετε ούτε εδώ.**
- **Προβλήματα απεικόνισης έχει και η Riva 128.**
- **Συστήματα με διπλές οθόνες ίσως έχουν πρόβλημα να τρέξουν το παιχνίδι.**

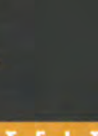
Οπως βλέπετε (εν συγκρίσει με άλλα), το Elite Force δεν έχει πολλά προβλήματα ασυμβατότητας, αλλά εγώ -όπως πάντα- τα αναφέρω καλού κακού.

ΚΑΤΑΛΗΓΩΝΤΑΣ

Το Elite Force είναι ένα από πολλές απόψεις εξαιρετικό παιχνίδι που θα συνιστούσα σε κάθε action gamer και σίγουρα σε όλους τους οπαδούς του Star Trek. Εγώ δεν είμαι μανιώδης οπαδός της σειράς, παρ' όλα αυτά απόλαυσα το παιχνίδι όσο λίγα. Το μεγάλο ελάττωμά του, όμως, δεν είναι δυνατόν να αγνοηθεί. Η αντοχή του στο χρόνο είναι αισθητά μικρότερη από εκείνη που εμφανίζει ο μέσος όρος των υπόλοιπων παιχνιδιών. Αν αυτό δεν είναι σοβαρό πρόβλημα για εσάς, δείξτε την προτίμησή σας στον τίτλο και να είστε σίγουροι πως θα ανταμειφθείτε για την επιλογή σας! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	60
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

90



Ενα εξαιρετικό παιχνίδι από κάθε άποψη, εκτός της αντοχής του.

INFESTATION

Η ύπαρξη εξωγήινης νοημοσύνης και κατ' επέκταση η εισβολή αυτής στη Γη δείχνει να αποτελεί τον ομφάλιο λώρο μεταξύ των σεναρίων επιστημονικής φαντασίας και της επιτυχίας. Κινηματογραφικές ταινίες, βιβλία αλλά και ηλεκτρονικά παιχνίδια διατηρούν στενούς δεσμούς με ανάλογα σενάρια, στοχεύοντας εκ του ασφαλούς την επιτυχία. Την πεπατημένη ακολουθεί και η Ubi Soft με το Infestation, το οποίο φιλοδοξεί να εισβάλει σε όσο το δυνατόν περισσότερα γήινα PCs...

Του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
UBI SOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 32MB μνήμη, 3D κάρτα γραφικών με 8MB μνήμη DirectX 7.0 συμβατή, CD-ROM 4x

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Κατά το έτος 2236, το όνειρο του ανθρώπου για την κατάκτηση των άστρων έχει πλέον υλοποιηθεί. Επειτα από εκατοντάδες χρόνια αδιάκοπης και επίπονης προσπάθειας, το ανθρώπινο είδος κατάφερε να εγκαθιδρύσει την κυριαρχία του σε νέα πλανητικά συστήματα, διευρύνοντας απεριόριστα τους ορίζοντές του. Ολα είναι αποτέλεσμα μίας τεχνολογικής επανάστασης, η οποία επέτρεψε την κατασκευή ενεργειακών πυλών, μέσω των οποίων έγιναν εφικτά τα άλματα στο σύμπαν. Τα εδάφη νέων κόσμων έγιναν πλέον προσβάσιμα και η παντός είδους εκμετάλλευσή τους εφικτή. Ομως είναι όλα τόσο ωραία, ιδανικά θα έλεγα, για να διαρκέσουν εις μάκρος. Πράγματι, η ξαφνική εμφάνιση μιας εξωγήινης φυλής απειλεί να μετατρέψει το όνειρο σε εφιάλτη. Χρησιμοποιώντας την ίδια ακριβώς τεχνολογία, εξαπολύει μία ανελέητη επίθεση εναντίον της γης. Οι απώλειες είναι τεράστιες και η δυνατότητα αντίστασης περιορισμένη, αφού οι γήινοι δεν διαθέτουν κατάλληλα όπλα για ν' αντιμετωπίσουν την απειλή. Κάτω από την πίεση των δραματικών εξελίξεων, η πολεμική βιομηχανία κάνει το θαύμα της. Κατασκευάζει ένα επαναστατικό, πολυμορφικό, πολεμικό όχημα που δείχνει ικανό να αντιστρέψει τους ρόλους.

ACAM, ΤΟ ΥΠΕΡΟΠΛΟ

Το Advanced Combat Assault Module, όπως είναι η πλήρης ονομασία του πολεμικού οχήματος, είναι ένα πολυμορφικό κατασκεύασμα με εκπληκτικές δυνατότητες. Πέραν της ασύλληπτης δύναμης πυρός που συγκεντρώνει, επιδεικνύει μοναδική ευελιξία και προσαρμοστικότητα. Σχεδιασμένο για να ταξιδέψει, μέσω των ενεργειακών πυλών, σε διαφορετικούς κόσμους, άρα και περιβάλλοντα, δύναται να μεταμορφωθεί σε πέντε εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους οχήματα. Ας τα δούμε αναλυτικά.

- **Buggy**

Αυτή είναι η αρχική μορφή του ACAM. Θυμίζει τα σεληνιακά οχήματα



Οθόνη ενημέρωσης σχετικά με την επικείμενη αποστολή.



Μέσω ενεργειακών πυλών, όπως αυτή της εικόνας, πραγματοποιούνται τεράστια άλματα στο σύμπαν.



Το ACAM διαθέτει πλήθος όπλων όχι όμως πυροσβεστήρα.



Αφού συνδεθεί σε κάποιο εργοστάσιο, το ACAM μπορεί να αναβαθμιστεί σε πολλαπλά επίπεδα.

που χρησιμοποίησε ο άνθρωπος όταν πάτησε για πρώτη φορά στο φεγγάρι. Μπορεί να κινηθεί με ευκολία σε εδάφη κάθε τύπου, αναπτύσσοντας παράλληλα μεγάλη ταχύτητα.

• **Truck**

Η διαφορά του συγκεκριμένου τύπου με τον ανωτέρω εστιάζει στο τεράστιο μέγεθος των τροχών που το κάνει να μοιάζει με τα γνωστά "Monster Trucks". Σε αυτή τη μορφή, το όχημα αποκτά ύψος που το βοηθά να υπερπηδήσει εμπόδια και να διασχίσει ρηχές κοιλότητες με νερό, αφού το ACAM αποδεικνύεται ιδιαιτέρως ευπαθές αν εκτεθεί σε αυτό το στοιχείο. Στον αντίποδα βρίσκεται η ταχύτητά του που δείχνει να μειώνεται αισθητά.

• **Hovercraft**

Οπως ίσως θα καταλάβατε από την ονομασία, αυτός ο τύπος επιτρέπει στο ACAM να ίπταται ελάχιστα πάνω από το έδαφος. Ετσι, μπορεί να διασχίσει περιοχές στις οποίες το υγρό στοιχείο κάνει αισθητή την παρουσία του. Ενα ακόμα χαρακτηριστικό γνώρισμα αυτού του τύπου είναι η δυνατότητα εστίασης σε κατευθύνσεις διαφορετικές απ' αυτήν που κινούμαστε.

• **Helijet**

Αυτός ο τύπος μεταμορφώνει το ACAM σε mini ελικόπτερο. Χρησιμοποιώντας κάποιους μηχανισμούς αντιβαρύτητας, καταφέρνει να ανυψώσει το μεταλλικό σκελετό του έως και 100 μέτρα από την επιφάνεια του εδάφους.

• **Skimmer**

Ο τελευταίος τύπος είναι το ίδιο -αν όχι περισσότερο- χρήσιμος με όλους τους άλλους. Μεταμορφώνει το ACAM σε ένα εκπληκτικά γρήγορο, ιπτάμενο όχημα, ικανό να καλύψει μεγάλες αποστάσεις σε σύντομο χρόνο. Κάποιες από τις αποστολές απαιτούν τη χρησιμοποίηση του συγκεκριμένου τύπου προκειμένου να ολοκληρωθούν, γι' αυτό μην παραλείψετε να αναβαθμίσετε το σκάφος σας σε αυτό το mode.

Η ΑΝΑΤΟΜΙΑ ΤΟΥ INFESTATION

Το Infestation είναι ένα καθαρόαιμο παιχνίδι δράσης που επιδιώκει την άμεση εμπλοκή του παίκτη στα δρώμενα. Για το λόγο αυτόν δεν υπάρχει εισαγωγή και οι επιλογές στο κυρίως menu είναι οι απόλυτα απαραίτητες. Αρκεί να ρυθμίσετε κάποιες παραμέτρους που αφορούν σε ήχο, γραφικά και χειρισμό για να εκκινήσετε τη μεγάλη περιπέτεια. Εξετάζοντας ειδικότερα τους προαναφερόμενους τομείς παρατηρούμε ότι κυρίως αυτός των γραφικών εντυπωσιάζει. Ολα τα αντικείμενα διαθέτουν πολύ καλή σχεδίαση και ακόμα καλύτερους χρωματισμούς. Οι σχεδιαστές δεν έχουν τσιγκουνευτεί στο ελάχιστο κι έτσι έχουν προικίσει τις αντιμαχόμενες πλευρές με ποικιλία δυνάμεων. Ιδιαίτερα οι εξωγήινοι διαθέτουν φανταστικές, εναέριες και επίγειες δυνάμεις, οι οποίες αποτελούνται από ένα κράμα οργανικών και μεταλλικών μερών. Το σχήμα των περισσοτέρων θυμίζει γιγάντια μεταλλικά ερπετά, προκαλώντας ανατριχίλα στον παίκτη.

Οι πλανήτες έχουν να επιδείξουν τα δικά τους χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Θα επισκεφθείτε ηφαιστειογενείς, βραχώδεις ή και χιονισμένους κόσμους χωρίς να έχετε καταφέρει να εξαντλήσετε την ποικιλία τους. Αρνητικό σημείο αποτελεί η παρόμοια μορφολογία τους, που δεν φαίνεται να επηρεάζεται από την υφή της επιφάνειάς τους. Ετσι, θα διαπιστώσετε ότι όλοι αποτελούνται κυρίως από υψώματα τα οποία δημιουργούν φαράγγια, στα όρια των οποίων κινείται ο παίκτης. Επίσης, για να διατηρηθεί η ταχύτητα σε ικανοποιητικά επίπεδα, η προοπτική των τρισδιάστατων χώρων δεν διαθέτει μεγάλο βάθος. Θα παρατηρήσετε, λοιπόν, ένα ομιχλώδες πέπλο να σκεπάζει τον ορίζοντα, ο οποίος θα ξετυλίγει τα χαρακτηριστικά του μόνο καθώς θα πλησιάζετε όλο και πιο κοντά. Είναι ένα γνώριμο χαρακτηριστικό που ενσωματώνεται και σε άλλους τίτλους. Ετσι, δεν αναμένεται να σας ξαφνιάσει.

Τα εφέ δράσης των όπλων είναι με μια λέξη καταπληκτικά, όπως καταπληκτικές είναι και οι απανωτές εκρήξεις που μετατρέπουν την οθόνη σε πεδίο της Αποκάλυψης. Σίγουρα θα αισθανθείτε μια άγρια χαρά να σας πλημμυρίζει κάθε φορά που θα τα κάνετε όλα "γης μαδιάμ".

Στον τομέα του χειρισμού η εικόνα είναι ανάλογη. Το ACAM δείχνει να υπακούει απόλυτα στις εντολές μας. Ιδίως σε μορφή helijet ή skimmer, η αίσθηση που δημιουργεί είναι επιπλέον απολαυστική. Ξενίζει λίγο η βαρύτητα, αφού όπως θα διαπιστώσετε το ACAM καθυστερεί να πέσει στο έδαφος κατά τις αναπηδήσεις του. Πάντως, δείχνει να αντιδρά αρκετά ρεαλιστικά στις ανωμα-



ACAM, ΤΟ ΠΟΛΥΜΟΡΦΙΚΟ ΥΠΕΡΟΠΛΟ

Αυτοί είναι οι πέντε τύποι στους οποίους μπορεί να μεταμορφωθεί το super όχημα!

Buggy



Truck



Hovercraft



Helijet



Skimmer



λίες του εδάφους. Η δε κίνησή του είναι ομαλότατη, όπως και όλων των υπολοίπων αντικειμένων που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι.

Ο μεγάλος αριθμός πλήκτρων που απαιτεί το παιχνίδι για το χειρισμό δεν θα σας αποθαρρύνει, αφού η απομνημόνευσή τους είναι εύκολη. Εξάλλου, αν δεν σας βολεύει η προκαθορισμένη διάταξη των πλήκτρων, μπορείτε να τα ρυθμίσετε εκ νέου σύμφωνα με τις ορέξεις σας.

Τέλος, ο τομέας του ήχου είναι ικανοποιητικός επίσης, χωρίς όμως να εντυπωσιάζει. Ισως να αποτελεί το μοναδικό τομέα στον οποίο οι σχεδιαστές αποδείχθηκαν ολίγον "Σκωτσέζοι". Παρ' όλα αυτά, τα όπλα διαθέτουν διαφορετικά ακούσματα, όπως εξάλλου διαφορετικά ηχητικά γνωρίσματα διαθέτει και κάθε μονάδα του παιχνιδιού. Το ACAM αρκείται σ' έναν ανεπαίσθητο βόμβο, χαρακτηριστικό της τεχνολογίας του. Πάντως, όταν εκρήγνυται δεν είναι και τόσο διακριτικό. Αντιθέτως, "χαλάει τον κόσμο"...

ΕΠΙΧΕΙΡΩΝΤΑΣ...

Ξεκινώντας θα κληθείτε να ολοκληρώσετε μία εκπαιδευτική αποστολή προκειμένου να εξοικειωθείτε με τον έλεγχο του ACAM. Κατά τη διάρκεια της αποστολής αυτής θα διαπιστώσετε ότι το παιχνίδι ενσωματώνει αρκετές λειτουργίες, χωρίς ωστόσο να γίνεται πολύπλοκο. Ο σχεδιασμός του έχει προσεχθεί ιδιαίτερα ώστε να είναι εύκολο στην εκμάθησή του και παράλληλα να προσφέρει gameplay με βάθος. Βέβαια, το σενάριο δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας ή ποιότητας, αλλά σ' ένα τέτοιο παιχνίδι ποιος το έχει ανάγκη;

Αναλαμβάνοντας κι επίσημα τον έλεγχο του ACAM, θα πρέπει να κάνετε τη "βρώμικη" δουλειά σε μια ευρεία γκάμα αποστολών που διαφοροποιούνται αισθητά μεταξύ τους. Κοινό γνώρισμα όλων, η σύντομη διάρκειά τους, με εξαίρεση ίσως την τελική. Η ολοκλήρωσή τους δεν θα πρέπει να σας δυσκολέψει ιδιαίτερα, καθώς υπάρχει ένα μέτρο που τους χαρίζει ένα προκλητικό χαρακτήρα χωρίς ωστόσο να τις κάνει εκνευριστικές ή ανιαρές. Η υπεράσπιση κάποιων φίλιων βάσεων καθώς και η ανακατάληψη αυτών που υπέπεσαν στην αιχμαλωσία της εξωγήινης φυλής διεκδικούν το μεγαλύτερο μερίδιο της πίτας των αποστολών. Υπάρχουν όμως και διάφορες άλλες, όπως η καταστροφή επιλεγμένων στόχων, η ενεργοποίηση αδρανών ενεργειακών πυλών, η αιχμαλώτιση κάποιου εχθρού για την απόσπαση πληροφοριών, η διάσωση αιχμαλώτων κ.λπ. Αντιλαμβάνεστε ότι το έργο σας δεν αναμένεται να είναι και τόσο εύκολο. Ισως αναρωτηθείτε, μάλιστα, εάν είναι δυνατόν να φέρετε εις πέρας τέτοιες και τόσες αποστολές στηριζόμενοι στις δυνατότητες του ACAM και μόνο. Σας βεβαιώνω, λοιπόν, ότι δεν θα πρέπει να ανησυχείτε αδίκως, αφού όπως είπαμε δεν πρόκειται για κάποιο συμβατικό όπλο. Ηδη γνωρίζετε ότι μπορεί να τροποποιηθεί με πέντε συνολικά τρόπους. Κι αν αυτό δεν σας εντυπωσίασε, το οπλοστάσιό του υπόσχεται να το κάνει. Και τι δεν κουβαλάει πάνω του αυτός ο μεταλλικός αστακός. Νάρκες, οβίδες, ρουκέτες, κανόνια πλάσματος, laser, ελκτικές δέσμες, παπάδες, καντηλανάφτες κι ένα σωρό άλλα. Μάλιστα, πολλά από τα όπλα αυτά είναι διαθέσιμα σε διάφορα είδη. Για παράδειγμα, υπάρχουν οβίδες με συνήθη δράση, οβίδες καπνού ή οβίδες που διασπώνται σε περισσότερα του ενός κομμάτια, προκαλώντας έτσι μεγαλύτερη ζημιά. Βέβαια, δεν είναι όλα αυτά διαθέσιμα από την αρχή. Θα πρέπει να σημειώνετε πρόοδο στο παιχνίδι, ώστε να σας επιτρέπεται η αναβάθμιση τόσο του οχήματος όσο και του οπλισμού σας. Οι αναβαθμίσεις γίνονται σε εργοστάσια που συναντάτε στις διάφορες περιοχές όπου κινείστε και αφού πρώτα κατορθώσετε να συνδέσετε το ACAM με κάποιο από αυτά. Ομως όλα στη ζωή πληρώνονται και οι εν λόγω αναβαθμίσεις δεν θα μπορούσαν να αποτελέσουν εξαίρεση. Χρειάζεται, λοιπόν, να συλλέγετε κάποιους ενεργειακούς κρυστάλλους που βρίσκονται διάσπαρτοι σε διάφορα σημεία κάθε πίστας, όπως και κάποιες μικρές ενεργειακές σφαίρες, προκειμένου να εξασφαλίσετε τους απαραίτητους πόρους για τις αναβαθμίσεις σας. Ευτυχώς, το προσωπικό των σταθμών είναι πρόθυμο να σας βοηθήσει, διευκολύνοντας το έργο σας χωρίς να απαιτεί κι αυτό μισθό. Στρατιώτες κι επιστήμονες υπόσχονται να σταθούν αρωγοί για την ευδοκίμηση των αποστολών σας (σ.α.: πού θυμήθηκες τις εκφράσεις που είχαν χαντακώσει τους υποψηφίους των ΑΕΙ/ΤΕΙ στην έκθεση το '86;).

Πριν από κάθε αποστολή υπάρχει αναλυτική ενημέρωση για τα ζητούμενα αυτής. Οι διαθέσιμες πληροφορίες παρέχονται σε μορφή κειμένου. Σε ένα σφαιρικό τμήμα, στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης, εάν είναι διαθέσιμες, προβάλλονται και κάποιες αναγνωριστικές εικόνες από τις περιοχές των στόχων.



Το σκάφος μας δεν κοκκίνισε από την ντροπή του αλλά από τις βολές του εχθρού.



Στην αρχή νόμισα πως ήταν πέρδικα. Δεν άργησα όμως να καταλάβω περί τίνος πρόκειται!

Κατόπιν τα ζητούμενα ιεραρχούνται και τοποθετούνται σε αύξουσα σειρά, ώστε ο παίκτης να τα ολοκληρώνει ευκολότερα, χωρίς να χάνει τον μπούσουλα. Ομως σε κάποιες αποστολές θα διαπιστώσετε ότι η ενημέρωση δεν είναι σχολαστική. Ετσι, θα βρεθείτε να ψάχνετε εναγωνίως τον τρόπο για να την ολοκληρώσετε, μη αντιλαμβανόμενοι άμεσα τι θα πρέπει να κάνετε. Ισως να περιμένετε να κατατάξω το χαρακτηριστικό αυτό στα αρνητικά σημεία του τίτλου. Τουναντίον, θεωρώ ότι αποτελεί πλεονέκτημα που αυξάνει την προκλητικότητά του και μεγιστοποιεί την απόλαυση, αφού απαιτεί, σε κάποιον βαθμό, τη χρησιμοποίηση της σκέψης μας.

Το παιχνίδι σώζεται κάθε φορά που φεύγετε από έναν κόσμο για να επισκεφθείτε κάποιον άλλο, κατόπιν βέβαια της δικής σας θέλησης και άσχετα με το αν έχετε ολοκληρώσει επιτυχώς την αποστολή σας. Ομως και κατά τη διάρκεια της όποιας αποστολής έχετε τη δυνατότητα να σώζετε προσωρινά τη θέση σας περνώντας μέσα από κάποιες κυανόλευκες σφαίρες που απαντώνται σε συγκεκριμένα σημεία κάθε πίστας. Κάτι από κονσόλες μού θυμίζει αυτό...

Σε κάθε αποστολή σάς διατίθεται ένας ορισμένος αριθμός από οχήματα, που εξαρτάται κυρίως από τη δυσκολία αυτής. Το πλεονέκτημα του ACAM είναι όμως η δυνατότητα που έχει για άμεση επιδιόρθωση από το προσωπικό που επιβαίνει σε αυτό, κάτι που ουσιαστικά του παρέχει απεριόριστη διάρκεια ζωής. Γι' αυτό μην παραλείψετε να είστε πλήρεις κατά τη διάρκεια των περιπλανήσεών σας.

MULTIPLAYER

Υπάρχουν τέσσερα παιχνίδια για πολλαπλούς παίκτες, που αναμένεται να σας ενθουσιάσουν. Το πρώτο ονομάζεται Capture the banner και εμπλέκει δύο ή τέσσερις ομάδες σε μια μάχη όπου στόχο αποτελεί η αρπαγή της σημαίας του αντιπάλου. Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει διαφορετικό τύπο ACAM, αποκτώντας αντίστοιχα τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του. Στο Buggy Madness σκοράρετε περνώντας μέσα από κάποιους δακτυλίους, οι οποίοι αποκτούν το χρώμα σας. Μπορείτε να κλέψετε πόντους από τους αντιπάλους σας περνώντας μέσα από δακτυλίους με το δικό τους χρώμα, καθώς και να κερδίσετε extra bonus διατηρώντας το χρώμα σας στους δακτυλίους για τριάντα δευτερόλεπτα.



Ζουμάροντας στον εχθρό.

Το Powerball θυμίζει κάτι από ποδόσφαιρο και ράγκμπι, αφού θα πρέπει, πασάροντας και σουτάροντας, να σπρώξετε την powerball στη ζώνη σκοραρίσματος. Σε αυτό το παιχνίδι χρησιμοποιείτε ACAMs σε μορφή hovercraft ή buggy.

Τέλος, υπάρχει και το Racing, στο οποίο μπορείτε να διαγωνιστείτε χρησιμοποιώντας skimmers ή buggies, τα οποία πιλοτάρετε διαμέσου φαραγγιών, μία δοκιμασία που αναμένεται να σας προκαλέσει ιλίγγους.

ΜΙΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗ ΕΚΠΛΗΞΗ...

Το Infestation αποτέλεσε μία πραγματική έκπληξη για μένα. Συνήθως τέτοιου είδους παιχνίδια τα αντιμετωπίζω με καχυποψία, αφού τα περισσότερα αποδεικνύονται πρόχειρα στην κατασκευή τους. Ομως, αυτό αποτελεί την εξαίρεση, αφού κατάφερε να με διασκεδάσει και να με ωθήσει στην ολοκλήρωσή του. Γρήγορο και θεαματικό, υπόσχεται να γοητεύσει τις αισθήσεις του παίκτη. Προχωρώντας μάλιστα λίγο πιο πέρα από το χαρακτήρα του παιχνιδιού δράσης, ενσωματώνει και κάποια ψήγματα στρατηγικής. Η διαχείριση των πόρων ενέργειας, η επιλογή των κατάλληλων όπλων, ο δρόμος που θα επιλεχθεί για την ολοκλήρωση της αποστολής είναι λίγα από αυτά. Κάποια σημεία του (κυρίως του ήχου) θα μπορούσαν να είχαν προσεχθεί περισσότερο, όμως η συνολική εικόνα τους είναι άκρως ικανοποιητική. Προτείνεται σε όλους όσοι είναι οπαδοί της ασίγαστης δράσης και μισούν τους εξωγήινους εισβολείς. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	84

84



Ενα εκρηκτικό παιχνίδι!

CRIMSON SKIES

Δεν νομίζω πως πρέπει να γράψουμε κάποιον ιδιαίτερο πρόλογο για τη Microsoft και τα προϊόντα της. Η εταιρεία που έχει κυριαρχήσει απόλυτα στο χώρο της πληροφορικής, γεγονός που έχει προκαλέσει πολλές αντιδράσεις ανά την υφήλιο οι οποίες την οδήγησαν στα δικαστήρια με την κατηγορία για μονοπωλιακή δραστηριότητα, δεν έμεινε έξω ούτε από το χώρο των παιχνιδιών, κατανοώντας ότι πρόκειται για μία βιομηχανία η οποία μπορεί να της αποφέρει πολλά κέρδη.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT/ZIPPER INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz, 64MB RAM (96MB RAM για multiplayer σε περίπτωση που χρησιμοποιούνται Windows 2000), Win 95/98/Me/2000, 3D κάρτα γραφικών με 8MB RAM, 650MB HDD και 250MB για swap file

Η Microsoft, όπως είναι ήδη γνωστό, έχει δημιουργήσει ή έχει διανείμει μία πληθώρα τίτλων, κάποιοι από τους οποίους μάλιστα έχουν αφήσει εποχή στην κατηγορία τους, όπως οι σειρές Age of Empires και Flight Simulator, και έχουν αποκτήσει φανατικούς οπαδούς. Οι μάχες στο Age of Kings δίνουν και παίρνουν, για να μην αναφέρω τις σφαγές που λαμβάνουν χώρα στο Διαδίκτυο, ενώ από την άλλη πόσοι και πόσοι δεν προσπαθούν να νιώσουν τη μαγεία της πτήσης μέσα από το Flight Simulator, τον ακριβέστερο ίσως προσομοιωτή σε εμπορικά και επιβατηγά αεροπλάνα. Επίσης δεν έχουν περάσει απαρατήρητοι τίτλοι όπως οι Close Combat, Midtown Madness (πρόσφατα κυκλοφόρησε και το δεύτερο μέρος) και Combat Flight Simulator, ένας εξαιρετικός προσομοιωτής, του οποίου αυτές τις μέρες αναμένεται το δεύτερο μέρος.

Το νέο δημιούργημα της εταιρείας ακούει στο όνομα Crimson Skies και πρόκειται για ακόμη ένα πολεμικό flight sim. Η πείρα που έχει αποκτήσει η εταιρεία στα flight sims προϊδεάζει θετικά τον τελικό χρήστη για το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Ας δούμε όμως κατά πόσο μπορεί να αντεπεξέλθει στο βάρος και το όνομα της εταιρείας στο χώρο των flight sims.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του Crimson Skies είναι το στοιχείο που κάνει τον τίτλο να ξεχωρίζει, καθώς δεν έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα ή τουλάχιστον με την πραγματικότητα όπως τη γνωρίζουμε. Ας πάρουμε, όμως, τα δεδομένα από την αρχή. Αναλαμβάνετε το ρόλο του Nathan Zachary, ενός ανθρώπου που κυβερνά ένα πολεμικό Zeppelin και ηγείται μίας ομάδας πειρατών. Η ιστορία διαδραματίζεται εν έτει 1937, αλλά σε μία εναλλακτική πραγματικότητα, όπου ο κόσμος είναι ελαφρώς διαφορετικός. Η ιστορία εξελίσσεται κατά τα γνωστά μέχρι το 1929. Ξέσπασε δηλαδή ο Α' Παγκόσμιος Πόλεμος, έγινε η επανάσταση το 1917 στη Ρωσία, όμως στη δεκαετία του '20 άρχισαν οι πολιτικές αναταραχές στην ομοσπονδιακή κυβέρνηση των ΗΠΑ, κλονίζοντας τη σταθερότητά τους. Χρόνο με το χρόνο οι αναταραχές αυτές εντείνονταν, ώσπου



Πτήση σε λιγότερο από 100 πόδια.



Εφυγε το πυραυλίδι!



Αφού καταστρέψετε αυτό το Zeppelin, θα πλακώσει πολύς κόσμος, βάζοντας σε κίνδυνο το δικό σας Zeppelin!

τελικά το 1929, με την κατάρρευση του Χρηματιστηρίου, κατέρρευσε και η ομοσπονδιακή κυβέρνηση των ΗΠΑ και σχηματίστηκαν 23 διαφορετικά κράτη. Κάποια από αυτά ήταν το Kingdom of Hawaii (τωρινή πολιτεία της Hawaii), το Nation of Hollywood (California) και το Confederation of Dixie (Florida, Georgia, Alabama, Missouri, Mississippi και Arkansas). Η κατάσταση όμως δεν ήταν ρόδινη ακόμη και μετά τη διάσπαση. Τοπικές συγκρούσεις γίνονταν συνεχώς στα σύνορα των νεοσύστατων κρατών, ανακόπτοντας το εμπόριο, μια και οι δρόμοι δεν ήταν εύκολα προσπελάσιμοι εξαιτίας των οβίδων που έπεφταν, ενώ το σιδηροδρομικό δίκτυο ήταν αποκομμένο από κράτος σε κράτος. Συνεπώς ο αέρας φάνταζε ως η μόνη ασφαλής δίοδος για τη διακίνηση προϊόντων, μία δουλειά που ανέλαβαν τα εμπορικά Zeppelin. Με την εμφάνιση όμως των Zeppelin παρουσιάστηκαν και συμμορίες οι οποίες επιτίθονταν σε αυτά αλλά και στις δυνάμεις της ξηράς. Δεν ήταν παρά πειρατές, οι οποίοι, εκμεταλλευόμενοι την αναρχία που επικρατούσε στην πρώην ενωμένη Αμερική, βρήκαν έναν νέο τρόπο για να κερδίζουν το..."ψωμί" τους. Ανάμεσα σε αυτές τις πειρατικές ομάδες ανήκει και η δική σας, η οποία μάλιστα δεν περιορίζεται μόνο στο έδαφος των πρώην ΗΠΑ, αλλά βρίσκεται αντιμέτωπη και με άλλες δυνάμεις, όπως άλλες πειρατικές συμμορίες στη Μεγάλη Βρετανία και τη Σοβιετική Ενωση.

Φυσικά, η βάση σας δεν θα είναι άλλη από ένα Zeppelin, το Pandora, το οποίο ο Nathan Zachary έκλεψε μαζί με τη συμμορία του και το μετέτρεψε από εμπορικό σε ένα απόρθητο ιπτάμενο φρούριο, εξοπλίζοντάς το με πυροβόλα για την άμυνά του και κάνοντάς το να χωρά έξι αεροπλάνα από δύο για τα οποία ήταν αρχικά σχεδιασμένο.

Οπως αναφέρεται στην αρχή της ενότητας, εσείς αναλαμβάνετε δράση εν έτει 1937 και ενώ έχουν συμβεί όλα τα ανωτέρω. Μάλιστα, θα ξεκινήσετε την



Πραγματοποιώντας βύθιση για βομβαρδισμό.

αναζήτηση ενός χαμένου θησαυρού (η πλέον κλασική πειρατική ιστορία) στο Kingdom of Hawaii και οι πρώτες αποστολές θα έχουν να κάνουν με αυτό. Μόλις τις ολοκληρώσετε, το πράγμα αρχίζει και γίνεται πολύ ενδιαφέρον. Τούτο διότι το σενάριο είναι πολύ προσεγμένο και η πλοκή του κινηματογραφική. Το μόνο αρνητικό -αν μπορεί να θεωρηθεί ως τέτοιο- είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει interactivity, δηλαδή ο παίκτης δεν μπορεί να αλλάξει τη ροή του παιχνιδιού, να αποτύχει σε μία αποστολή και να συνεχίσει το σενάριο σε μία εναλλακτική πορεία, όπως στο Wing Commander. Κατά τα άλλα το σενάριο του Crimson Skies μοιάζει κάπως με τον προαναφερόμενο τίτλο της Origin.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Είμαι σίγουρος πως, διαβάζοντας ότι η ιστορία διαδραματίζεται το 1937, σας έρχονται στο νου αεροπλάνα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Δεν πέφτετε και πολύ έξω, μια και η τεχνολογία των αεροσκαφών είναι εκείνης της περιόδου, με τη διαφορά ότι το design δεν είναι όπως το γνωρίζουμε, αλλά αρκετά διαφορετικό, θα το χαρακτήριζα εκκεντρικό. Αν μάλιστα από ορισμένα αεροπλάνα αφαιρούσαμε τις έλικες και κάναμε κάποιες γωνίες του αεροσκάφους πιο κοφτές, τότε θα μιλούσαμε για διαστημόπλοια παρόμοια με αυτά που έχουμε συναντήσει σε διάφορους space combat sim τίτλους. Πάντως, ανεξάρτητα με το τι γράφεται στη στήλη "Hints'n'Tips" σχετικά με το παιχνίδι, δεν με δυσκόλεψαν καθόλου τα αεροπλάνα ως προς την πτήση τους.

Κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού θα συναντήσετε και θα πετάξετε με 11 διαφορετικά αεροπλάνα, το καθένα από τα



Επιτιθέμενοι σε βρετανική βάση. Είναι εύκολα τα πράγματα γιατί οι Αγγλοι πήγαν για... τσάι.



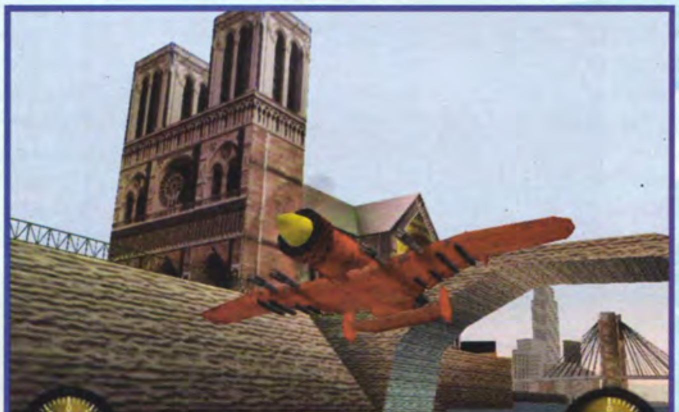
Πυροβολώντας με το Kestrel.



Εφορμώντας στην εχθρική βάση.

οποία έχει διαφορετική πτητική συμπεριφορά. Διαφορετική ταχύτητα και ευελιξία θα έχει το βομβαρδιστικό Balmoral και διαφορετική το ευέλικτο καταδιωκτικό Devastator. Από εκεί και πέρα, ισχύει ό,τι και με τα πραγματικά μαχητικά της εποχής εκείνης. Υπάρχουν stall, black outs, red outs όταν κάνετε άτσαλες κινήσεις στον αέρα και σε γενικές γραμμές η πτήση είναι αρκετά ρεαλιστική, αλλά συνάμα εύκολη. Δεν χρειάζεται να έχετε γνώσεις πιλότου, αλλά ο συνδυασμός ευκολίας και ρεαλισμού ξυπνά κάθε αεροπορικό ένστικτό σας. Αρκεί βέβαια να ακολουθήσετε κάποιες αρχές, όπως όταν κάνετε βύθιση να μειώνετε ταχύτητα γιατί αλλιώς θα καρφωθείτε στο έδαφος ή όταν επιχειρείτε αναρρίχηση να αυξάνετε ταχύτητα, διότι πολύ απλά αν δεν το κάνετε, θα αρχίσετε να πέφτετε παθαίνοντας stall. Ενα άλλο θετικό στοιχείο είναι ότι αν το αεροπλάνο σας χτυπηθεί αρκετά, θα επιδράσει στην πτήση, καθώς θα γίνει ελαφρώς πιο ασταθές και αργό.

Γενικά η πτήση με τα αεροσκάφη του Crimson Skies είναι εύκολη, διασκεδαστική και απολαυστική, αλλά έχετε υπόψη σας ότι διατηρεί πολύ υψηλό βαθμό προσομοίωσης με την πραγματικότητα, κάτι που αυτομάτως σημαίνει ότι οι νόμοι της φυσικής ισχύουν για τα καλά. Κατ' εμέ ένας τέτοιος συνδυασμός είναι ο ιδανικός σε flight sims.



Πτήση κάτω από τη γέφυρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι τα καλύτερα από οποιουδήποτε άλλου τίτλου έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής. Πιστεύω πως ξεπερνούν ακόμα και αυτήν τη γραφική πεμπτουσία του Falcon 4.0 ή του F/A-18 της Jane's. Ας ξεκινήσουμε από το περιβάλλον. Θα γίνονται μάχες πάνω από το απέραντο γαλάζιο της θάλασσας, πάνω από κόλπους και παραλίες, ανάμεσα από βουνά και ηφαίστεια ή και μέσα από πολύ πυκνά σύννεφα σε μεγάλο υψόμετρο. Η λεπτομέρεια είναι τρομερή: εκπληκτικό map texturing του εδάφους, πολλά δέντρα σε λόφους και βουνά, εξαιρετικός σχεδιασμός κάθε είδους επίγειων μοντέλων, τρένα, οχήματα, ναυτικές βάσεις, πλοία, υποβρύχια, πόλεις, μιλάμε για γραφικό οργασμό. Σε κάποια αποστολή κατέστρεψα ένα Zeppelin στο έδαφος και εμφανίστηκαν πυροσβεστικά οχήματα, με τα φώτα τους να λάμπουν, δηλωτικό της σημασίας που έδωσαν στη λεπτομέρεια οι προγραμματιστές της Microsoft. Φυσικά, και τα εναέρια μέσα διακρίνονται από λεπτομέρεια και ομορφαίνουν ακόμη περισσότερο το οπτικό κομμάτι του τίτλου. Οπως ανέφερα, το design των αεροπλάνων είναι εκκεντρικό, ωστόσο είναι κάτι που δεν μειώνει στο ελάχιστο το επίπεδο των γραφικών.

Για τον ουρανό τι να πούμε; Από τους καλύτερους που έχω δει. Μόνο σε 3 τίτλους έχω δει τόσο όμορφο ουρανό, στο Screaming Demons Over Europe, στο Gunship και στο πρόσφατο F/A-18 της Jane's. Μάλιστα ο ουρανός και τα σύννεφα στο Crimson Skies είναι καλύτερα σχεδιασμένα από ό,τι στους προαναφερόμενους τίτλους. Η μόνη ένστασή μου έχει να κάνει με το γεγονός ότι τη νύχτα τα νέφη είναι πιο φωτεινά από όσο θα 'πρεπε. Μια και ο λόγος για τις νύχτες, είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικές, δίνοντας στο περιβάλλον μία μπλε απόχρωση, ενώ όσα αντικείμενα είχαν φώτα ξεχωρίζουν με έναν όμορφο τρόπο. Βέβαια, δεν θα ανησυχείτε καθόλου για την ορατότητα κατά τη διάρκεια της μάχης, μια και αυτή θα είναι κάτι παραπάνω από αρκετή για να μάχεστε άνετα. Εντυπωσιακοί είναι επίσης οι φωτισμοί του ουρανού κατά το ηλιοβασίλεμα, την αυγή ή ακόμα και το μεσημέρι. Τα εφέ των εκρήξεων μόνο χρειάζεται να βελτιωθούν, καθώς σε κάποια σημεία βλέπεις την έκρηξη και το αντικείμενο είναι ακόμη άθικτο. Η θάλασσα είναι επίσης

όμορφα σχεδιασμένη, αν και θα χρειαζόταν καλύτερη αντανάκλαση με ορισμένα αντικείμενα. Ωστόσο όταν αντανακλά το φεγγάρι πάνω της, δείχνει πολύ εντυπωσιακή.

Τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Ηχοι πολυβόλων, εκτόξευση βλημάτων και ρίψη βομβών, μηχανές αεροπλάνων και Zeppelin, όλα τα εφέ είναι πολύ καλής ποιότητας. Οταν γίνεται μία μεγάλη μάχη, τότε επικρατεί πανζουρλισμός. Ειδικά αν διαθέτετε κάρτα SoundBlaster Live! και 4 ηχεία, το δωμάτιό σας θα μετατραπεί σε πεδίο μάχης ή αν θέλετε σε κινηματογραφική αίθουσα. Οι συνομιλίες των πιλότων είναι εξαιρετικές. Οχι όπως σε κάποια flight sims όπου οι πιλότοι άλλων αεροπλάνων καλούσαν σε βοήθεια λες και πήγαιναν βόλτα στο πάρκο. Φυσικά, δεν λείπουν κάποια σχόλια από μέρους των πιλότων, εχθρών και συμμάχων. Μάλιστα, μερικές φορές κατά τη διάρκεια της μάχης θα συναντάτε και παλιούς γνώριμους και θα συνομιλείτε, με αποτέλεσμα να αλλάζει ξαφνικά το σενάριο. Σε πολλά σημεία θυμίζει ο τίτλος το Wing Commander, καθώς τα ηχητικά εφέ μεταξύ των πιλότων είναι σε παρόμοιο ύφος.

Μουσική υπόκρουση κατά τη διάρκεια της πτήσης δεν υπάρχει, παρά μόνο όταν ολοκληρωθεί κάποια αποστολή και κατά τη διάρκεια της περιήγησης στα μενού επιλογών και είναι χαρακτηριστική της μουσικής που παιζόταν στη δεκαετία του '30.

Το οπτικοακουστικό σύνολο του Crimson Skies είναι κάτι παραπάνω από εξαίρετο: εντυπωσιακά γραφικά εμπλουτισμένα με καλής ποιότητας ήχους. Τι σύστημα όμως είναι απαραίτητο για να τρέξει καλά αυτό το παιχνίδι; Οι ελάχιστες απαιτήσεις μιλούν για Pentium II 266MHz, 64MB RAM και 3D κάρτα γραφικών με 8MB RAM. Ο τίτλος δοκιμάστηκε σε AMD K6-2 400MHz, με 256MB RAM και Voodoo 3000 και σε ανάλυση 1.024x768 έτρεχε μια χαρά, μόνο κάποια μικρά κοψίματα υπήρχαν. Συνήθως τους τίτλους τούς δοκιμάζω σε διαφορετικό μηχάνημα, αλλά δυστυχώς η οθόνη μου έχει χαλάσει και ακόμη δεν την έχω παραλάβει.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε αυτό το σημείο σάς περιμένει μία ευχάριστη έκπληξη. Σίγουρα θα σκέφτεστε πως, όπως σε όλα τα flight sims, θα έχει μία ντουζίνα από πλήκτρα τα οποία θα πρέπει να απομνημονεύσετε για να χειριστείτε τα αεροπλάνα. Λοιπόν, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Τα βασικά πλήκτρα έχουν να κάνουν με την ταχύτητα του αεροπλάνου, τη στόχευση, την επιλογή στόχων και όπλων, τις κάμερες κ.λπ. Οι προγραμματιστές έχουν κάνει ό,τι μπορούν για να διευκολύνουν το χρήση. Καταρχήν, λόγω του ότι θα επιχειρείτε από Zeppelin, δεν θα ανησυχείτε για απογειώσεις ή προσγειώσεις, μια και αυτές οι διαδικασίες θα γίνονται αυτόματα. Μόνο στην προσγείωση θα χρειαστεί να πατάτε το πλήκτρο "Α", όταν αυτό θα σας ζητείται. Από εκεί και πέρα δεν υπάρχουν waypoints, μια και το Zeppelin δεν θα σας αφήνει μακριά από το θέατρο των επιχειρήσεων, και όταν θα επιλέγετε στόχους, θα σας εμφανίζονται "κλειδωμένοι" ένας ένας οι πρωτεύοντες και οι δευτερεύοντες


Κατακτώντας το Hollywood.

στόχοι. Ετσι, δεν θα έχετε καμία δυσκολία στο να εντοπίσετε τους στόχους σας, κάτι πολύ σημαντικό. Ακόμη θα υπάρξουν αποστολές στις οποίες θα πρέπει να "δέσετε" σε εχθρικά Zeppelin και να σώσετε ομήρους ή να μπείτε εν πτήσει σε υπόστεγα για να κλέψετε αεροπλάνα ή ακόμα και να κάνετε αεροπειρατεία σε εχθρικά βομβαρδιστικά. Οσο δύσκολη και αν σας φαίνεται η ολοκλήρωση αυτών των αποστολών, θα διαπιστώσετε ότι είναι πολύ εύκολη, αφού αρκεί να πετάξετε πολύ κοντά στον επιθυμητό στόχο και όλα θα γίνουν αυτόματα, βλέποντας ένα cutscene βιντεάκι. Βέβαια, θα πρέπει να πετάξετε λίγο πιο προσεκτικά.

Κατά τη διάρκεια του briefing, θα ακούτε τον εαυτό σας, δηλαδή τον Nathan Zachary, να εξηγεί τα objectives κάθε αποστολής, καθώς και τα σχόλια του πληρώματος σε ύφος που αρμόζει σε μια συμμορία, πλην όμως όχι χυδαίο. Αν τυχόν δεν μπορείτε να καταλάβετε τι λένε, υπάρχει ο χάρτης στον οποίο φαίνεται τι θα κάνετε και στο τέλος αναφέρονται περιληπτικά τα εν λόγω objectives. Φυσικά, πέρα από την campaign, υπάρχει και multiplayer gaming (www.microsoft.com/games/crimson skies/), όπου γίνεται κανονική σφαγή. Μπορείτε να παίξετε και σε instant action για να εξασκηθείτε λίγο παραπάνω, ενώ υπάρχουν και επιλογές για να μπορείτε να ρυθμίσετε το παιχνίδι με βάση τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.

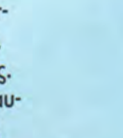
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο τίτλος μού άφησε θετικές εντυπώσεις. Συνδυάζει αρμονικά το simulator και το action στοιχείο, μια και το μοντέλο πτήσης είναι απολύτως ρεαλιστικό, αλλά ο χειρισμός λιτός, όπως στα action games. Φυσικά, αυτό διευκολύνει τη δράση, η οποία είναι άφθονη και θα ικανοποιήσει και τον πλέον απαιτητικό. Το σενάριο έχει κινηματογραφική πλοκή και σε ορισμένα σημεία είναι ανατρεπτικό. Δυστυχώς, όμως, δεν επιτρέπει να ακολουθήσεις μία εναλλακτική πορεία, όπως στο Wing Commander, κάτι που σημαίνει πως δεν μπορείς να συνεχίσεις αν δεν ολοκληρωθεί με επιτυχία μία αποστολή. Από την άλλη, όμως, δεν βλέπεις την ώρα να τελειώσεις τις αποστολές, για να δεις τι θα επακολουθήσει. Για το οπτικοακουστικό κομμάτι του τίτλου νομίζω πως τα λόγια είναι περιττά, αφού οι εικόνες μιλούν από μόνες τους. Αν ο τίτλος πάσχει σε κάποιο σημείο, αυτό είναι η αντοχή του στο χρόνο. Απαξ και ολοκληρωθεί η campaign, το μόνο που ίσως το κρατήσει εγκατεστημένο στον δίσκο μας είναι το multiplayer, και πάλι όχι για πολύ. Κατά τα άλλα η Microsoft και η Zipper Interactive απέδειξαν πως είναι πλέον αρκετά έμπειρες στα flight sims.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	79

87



Ενας εξαιρετικός και πρωτότυπος αεροπορικός προσομοιωτής της γνωστής εταιρείας.

RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2

Επειτα από 15 ολόκληρα χρόνια σιωπής, ο Scott Adams επιστρέφει με μία πάρα πολύ καλή δημιουργία, που δείχνει τη λάμψη των text adventures σε όλο το μεγαλείο τους. Πρόκειται για τη δύναμη του γραπτού λόγου και την ελευθερία της φαντασίας (text adventures) απέναντι στον ολοκληρωτισμό της εικόνας (2D-3D graphic adventures). Μπορεί να έλκομαι από το τελευταίο γιατί μου αρέσει να ζω στην εποχή μου, αλλά η παντοτινή αγαπημένη μου, ο μεγάλος μου έρωτας θα είναι τα text adventures. Οπως ακριβώς νιώθω διαβάζοντας ένα καλό βιβλίο επιστημονικής φαντασίας ή ένα βιβλίο του Τόλκιν.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SCOT ADAMS
http://www.msadams.com/

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Τρέχει και σε 486.
Απαιτεί μόνο την ύπαρξη Windows 95/98/ME/NT/2000.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ξέρω ότι οι περισσότεροι αναγνώστες του περιοδικού δεν θα έχετε ακούσει τίποτα για τον Scott Adams, είτε λόγω ηλικίας είτε επειδή μπήκατε στο χώρο των computer games μετά το 1990. Ωστόσο μπορεί να θυμάστε κάτι από όσα έχω αναφέρει γι' αυτόν στα άρθρα ή στα βιβλία που έχω γράψει παλαιότερα με τις λύσεις διάφορων adventure games.

Ο Scott Adams είναι ο ΠΡΩΤΟΣ άνθρωπος στην ιστορία των computer games που μετέφερε, και αργότερα προώθησε και εμπορικά, adventures στους λεγόμενους τότε προσωπικούς υπολογιστές (Personal Computers - από τα αρχικά αυτών των λέξεων βγαίνει και ο περιβόητος όρος PC. Ο όρος δημιουργήθηκε σε αντιπαράθεση με τα mainframes που ήταν εγκατεστημένα κυρίως σε χώρους πανεπιστημίων και μερικών εταιρειών και φυσικά δεν ήταν για προσωπική χρήση). Φυσικά, όταν λέμε ότι προώθησε το πρώτο adventure game στα PCs της εποχής εκείνης, εννοούμε το πρώτο computer game, μια και τότε τα παιχνίδια ήταν βασικά adventures και ελάχιστα RPGs. Ηταν εκείνη την εποχή που ο όρος "adventure game" ήταν συνώνυμος με τον όρο "Interactive Fiction", αρκετοί μάλιστα χρησιμοποιούσαν τον δεύτερον αντί του πρώτου.


O Scott Adams με την οικογένειά του.

Ο πρώτος PC που δέχτηκε αυτό το θείο δώρο ήταν ο περίφημος 16K Radio Shack TRS-80 model I με Level 2 BASIC. Ναι, διέθετε όλη κι όλη 16K μνήμη. Τραγική η όποια σύγκριση με τα σημερινά δεδομένα των Pentium 3 ή Athlon με τα 64MB RAM και τους 10GB σκληρούς που σήμερα θεωρούνται ως το μίνιμουμ default σύστημα. Οταν αναλογίζεσαι την τρομακτική εξέλιξη που γνώρισαν οι PCs τα τελευταία 20 χρόνια ζαλίζεσαι. Δεν νομίζω να υπάρχει αντίστοιχο προηγούμενο στην ιστορία του πολιτισμού του ανθρώπου.

Η έμπνευση του Scott Adams προήλθε από το πρωτότυπο Colossal Cave Adventure των Will Crowther και Don Woods, όταν το είδε σε ένα DEC mainframe σύστημα, και αποφάσισε να φτιάξει κάτι αντίστοιχο δικό του. Ετσι γεννήθηκε το περίφημο... Adventureland. Αυτό που ελάχιστοι σήμερα ξέρουν είναι πως το πρωτότυπο Colossal Cave Adventure δημιουργήθηκε ως ένας emulator από μία εξερεύνηση που έκαναν ο Will Crowther και η σύζυγός του στο περίφημο cave systems του Kentucky για λογαριασμό του οργανισμού Cave Research Foundation (αν θυμάμαι καλά, νομίζω ότι το έχω αναφέρει μία φορά σε ένα άρθρο στη στήλη "The Dark Side of Gaming"). Οσοι θέλετε περισσότερες πληροφορίες γύρω από το θέμα αυτό και έχετε πρόσβαση στο Internet, μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://people.delphi.com/rickadams/adventure/b_cave.html και να διαβάσετε όλη την ιστορία του πρωτότυπου παιχνιδιού.

Το 1982 ο Scott Adams δημιούργησε την περίφημη system engine SAGA (από τα αρχικά Scott Adams Graphic Adventures). Με αυτήν πρόσθεσε και γραφικά στα μέχρι τότε μόνο text adventures του. Η πιο μεγάλη στιγμή της εταιρείας του ήταν όταν υπέγραψε συμφωνία με τη Marvel Comics για τη μεταφορά κόμιξ σε adventure games. Ετσι γεννήθηκαν το Hulk και το Fantastic Four adventure. Η μεγάλη κρίση των PCs, που χτύπησε -δυστυχώς- τις ΗΠΑ το' 84-85 και σχεδόν σε μία νύχτα λύγισε τις μεγαλύτερες τότε δυνάμεις στο χώρο (βλ. Atari), χτύπησε και την

Adventure International, η οποία λίγο αργότερα αναγκάστηκε να κλείσει λόγω χρεοκοπίας. Πράγματι θλιβερό τέλος για μία από τις πιο ένδοξες εταιρείες παραγωγής computer games.

Ο Scott Adams είναι σήμερα 48 χρονών και ζει στο Wisconsin των ΗΠΑ. Είναι παντρεμένος, έντονα θρησκευόμενος, και έχει 5 παιδιά. Τα τελευταία 12 χρόνια δουλεύει στην Avista, Inc. (πρώην Insight Industries, Inc.) ως υπεύθυνος των προγραμματιστών. Για όσους μάλιστα ενδιαφέρονται να περάσουν στην άλλη όχθη του Ατλαντικού και πιστεύουν στις δυνάμεις τους, ο Scott αναζητεί νέους και φιλόδοξους προγραμματιστές.

Του αρέσουν παιχνίδια όπως τα Deus Ex, Baldur's Gate, Thief, Majesty, The Sims, και περνάει τον περισσότερο ελεύθερο χρόνο του παίζοντας με αυτά. Σήμερα, εκτός των άλλων, δουλεύει για να μεταφέρει όλα τα παλιά adventures του στο σύστημα των WAP-κινητών, βάσει ενός συμβολαίου που του πρότεινε μία μεγάλη εταιρεία (να δω πότε θα αξιωθώ να γράψω αυτή την πολύ σημαντική είδηση για τη μεταφορά των adventures της Infocom, του Scott Adams και του Steve Jackson στα κινητά).

ΣΕΝΑΡΙΟ

Φανταστείτε έναν κόσμο όπου η φαντασία αντικαθιστά τις αισθήσεις σας. Εναν κόσμο γεμάτο θάλασσα, άμμο, πειρατές και -τι άλλο- κρυμμένους θησαυρούς. Ξυπνάς μέσα σε ένα σκάφος, χωρίς να ξέρεις πού ακριβώς βρίσκεσαι ή πώς βρέθηκες εκεί. Ξεκινάς να εξερευνάς τον περιβάλλοντα χώρο στην προσπάθειά σου να βρεις έναν τρόπο για να φύγεις από κεί. Για να γίνει όμως αυτό, πρώτα πρέπει να λύσεις όλα τα μυστικά του νησιού στο οποίο βρίσκεσαι αγκυροβολημένος.

Σκοπός σου είναι, λοιπόν, να βρεις μία σειρά θησαυρών που είναι κρυμμένοι στο σκάφος και στο μυστηριώδες αυτό νησί. Για να πετύχεις, υπάρχει μόνο μία συνταγή: ΕΞΕΤΑΣΕ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ ΤΑ ΠΑΝΤΑ.

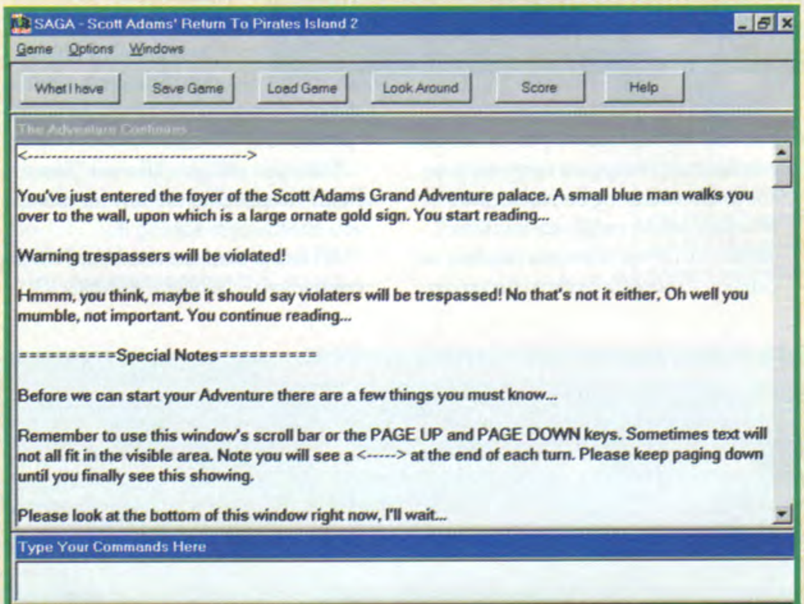
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - PARSER

Το μεγαλύτερο πρόβλημα του παιχνιδιού βρίσκεται στο Parser που χρησιμοποιεί για να καταλαβαίνει (ή όχι) τις εντολές που πληκτρολογείς. Πιστεύω ότι σε αρκετές περιπτώσεις πολλές εντολές θα έπρεπε να είναι πολύ πιο απλές. Δεν θέλω να δώσω συγκεκριμένα παραδείγματα, αλλά στον τομέα αυτόν βρίσκεται -κατά τη γνώμη μου- η μεγαλύτερη αδυναμία του κατά τ' άλλα εξαιρετικού αυτού adventure.

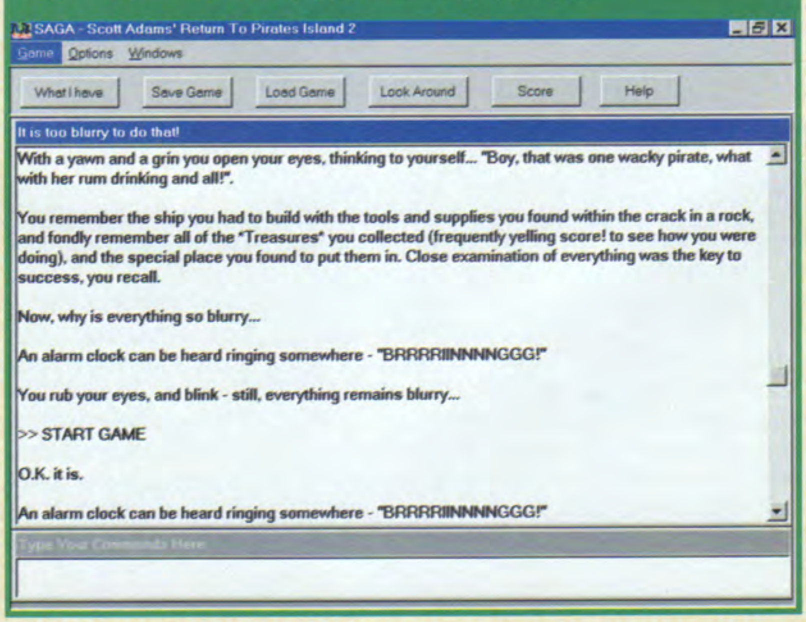
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική. Για μένα που έχω παίξει όλα τα προηγούμενα παιχνίδια του, η αίσθηση του να βιώνω για ακόμη μία φορά το μοναδικά καυστικό χιούμορ του Scott Adams δεν περιγράφεται. Η δύναμη των text adventures βρίσκεται ακριβώς εδώ: Υπάρχεις μόνο εσύ, το πληκτρολόγιο και η οθόνη σου και πάνω απ' όλα η φαντασία σου που ταξιδεύει ελεύθερα, όπως εξάλλου συμβαίνει με όλα τα μέσα του γραπτού λόγου. Δεν βλέπεις εικόνες, τις φαντάζεσαι. Ε, αυτή ακριβώς είναι η μεγάλη διαφορά των text adventures με οποιοδήποτε άλλο είδος παιχνιδιών, ακόμη και με αυτά τα ίδια τα graphic adventures [Ακούς, Πατρίκο; (Σ.τ.Π. - Σημείωση του Πατρίκου: Μα, ούτε ένα τόσο δα πιξελάκι;)].

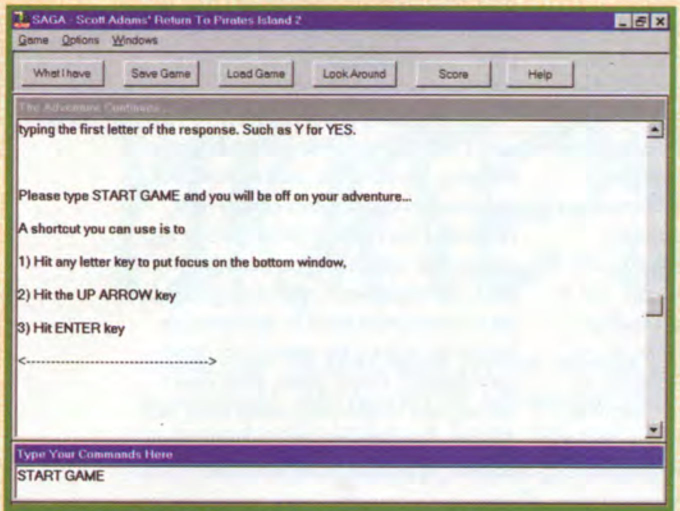
Για να δημιουργηθεί το Return to Pirate's Island 2 χρειάστηκαν τρία χρόνια σκληρής δουλειάς. Το πιο εντυπωσιακό νέο στοιχείο στο παιχνίδι είναι ο ήχος. Πρόκειται για ένα text adventure με ήχο και ηχητικά εφέ σε συγκεκριμένα σημεία. Θα απολαύσεις ambient ήχους και θα σε εκνευρίσει αυτό το καταραμένο ξυπνητήρι. Και το πιο σημαντικό; Υπάρχουν ομιλίες, ενώ οι φωνές είναι δανεισμένες από τα μέλη της οικογένειας του Adams. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι λογικοί· οι περισσότεροι -ευτυχώς-



Χαρακτηριστικά screenshots από το παιχνίδι. Θαυμάστε την υψηλή ανάλυση και τις αποχρώσεις των εκατομμυρίων χρωμάτων... (Γιάννης Πατρίκος:-))))



RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2



Τι double click, τι Windows Explorer, τι εικονίδια... Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι, πρέπει να του το "πείτε": Start Game!

έχουν άμεση σχέση με τις περιγραφές που παίρνεις εξετάζοντας τα αντικείμενα που βρίσκεις. Υπάρχουν όμως και μερικοί γρίφοι ανώτατης δυσκολίας που απαιτούν πολλή σκέψη και αναλυτική ικανότητα. Για την τελευταία ακριβώς περίπτωση το παιχνίδι διαθέτει ακόμη μία καινοτομία: Εχει ενσωματωμένο ένα ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ HELP σύστημα, το οποίο χωρίζεται σε 3 επίπεδα. Το πρώτο επίπεδο βοήθειας το παίρνεις τυπώνοντας την εντολή HELP ON XXXX (όπου XXXX ένα αντικείμενο), το δεύτερο επίπεδο τυπώνοντας την εντολή MORE HELP ON XXXX (όπου XXXX ένα αντικείμενο), ενώ το τρίτο και τελευταίο επίπεδο το παίρνεις τυπώνοντας την εντολή FINAL HELP ON XXXX (όπου XXXX ένα αντικείμενο). Για παράδειγμα:

➤ HELP ON MASK

Multiple items and steps are needed. Use the command: "MORE HELP ON item"

Note you will get different "More Helps" depending on how far along you are towards solving it!

An alarm clock can be heard ringing somewhere - "BRRRRIINNNNGGG!"

➤ MORE HELP ON MASK

Crew hatchway must be opened

An alarm clock can be heard ringing somewhere - "BRRRRIINNNNGGG!"

➤ FINAL HELP ON MASK

Lift mattress to get leaflet. Go on top of engine examine it to get screwdriver. Go to rocky jumble and get rock, Examine rock and make glue from algae, Remove lenses from glasses with screwdriver and glue them into mask.

An alarm clock can be heard ringing somewhere - "BRRRRIINNNNGGG!"

Οσο περισσότερο έπαιζα το παιχνίδι τόσο περισσότερο με γοήτευε. Δεν το έχω τελειώσει ακόμη αλλά, είτε με πιστεύετε είτε όχι, προσπαθώ να το τελειώσω χωρίς να χρησιμοποιήσω καθόλου τη HELP ρουτίνα. Το παιχνίδι απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες, με την προϋπόθεση ότι γνωρίζουν αγγλικά και ότι έχουν μία στοιχειώδη εξοικείωση με τα text adventure games. Οχι μόνο δεν περιέχει καμία "σκηνή" βίας, αλλά σε πάρα πολλές περιπτώσεις θα πιάσετε

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ADVENTURE INTERNATIONAL

Τα παιχνίδια που αναφέρονται στη συνέχεια κυκλοφόρησαν το 1983 με γραφικά από την Scott Adams Graphic Adventures (SAGA). Οι υπολογιστές στους οποίους κυκλοφόρησαν τα παιχνίδια αυτά είναι:

- ➤ Apple II
- ➤ Atari 8-bit (Text only/Bitmap graphics])
- ➤ BBC (Text only)
- ➤ Dragon
- ➤ Commodore 64
- ➤ PC
- ➤ Spectrum
- ➤ TI-99/4A (Text only)
- ➤ TRS-80 (Model I & III)
- ➤ VIC-20 (ROM με τον τίτλο "Adventure Land")

Τα παιχνίδια για τον TI-99/4A κυκλοφόρησαν από την ίδια την Texas Instruments. Ο χρήστης έπρεπε να παραγγείλει μία ROM cartridge με τον τίτλο "Adventure", η οποία συνοδευόταν με το "Pirate Adventure". Οι άλλοι τίτλοι απαιτούσαν αυτήν τη ROM cartridge για να τρέξουν, αλλά πωλούνταν ξεχωριστά. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

0: ADVENTURELAND DEMO Γράφτηκε το 1979 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database και ήταν μία προέκδοση, ένα demo με τη σημερινή ορολογία, του κανονικού Adventureland. Σε αυτό έπρεπε να μαζέψεις μόνο 3 θησαυρούς.

1: ADVENTURELAND Γράφτηκε το 1978 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database. Σε αυτό έπρεπε να μαζέψεις 13 θησαυρούς και φυσικά να λύσεις πάρα πολλά puzzles.

2: PIRATE ADVENTURE (ή PIRATE'S COVE) Γράφτηκε το 1978-79 από τον ίδιο τον Scott Adams και τη σύζυγό του Alexis Adams στη Scott Adams database. Ο κώδικάς του δημοσιεύτηκε τον Δεκέμβριο του 1980 στο αντίστοιχο τεύχος του Byte Magazine. Επειτα από αυτό δεκάδες συγγραφείς είδαν πώς είχε δημιουργηθεί το πρόγραμμα και άρχισαν να γράφουν τα δικά τους adventures με τον ίδιο περίπου κώδικα. Το ίδιο είχε συμβεί και όταν είχε κυκλοφορήσει ο κώδικας του Dog Star Adventure που είχε δημοσιευτεί λίγο πριν. Στο παιχνίδι έπρεπε να εξερευνήσεις ένα νησί και να μαζέψεις όλους τους θησαυρούς των πειρατών.

3: MISSION IMPOSSIBLE/ IMPOSSIBLE MISSION/ SECRET MISSION Γράφτηκε το 1979 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database. Το παιχνίδι αρχικά ονομαζόταν Mission Impossible μέχρι το 1982, οπότε μετονομάστηκε σε Impossible Mission, για να αλλάξει, τελικά, σε Secret Mission. Σε αυτό αγωνιζόσουν ως μυστικός πράκτορας να σώσεις τη Γη από την πρώτη ατομική - πυρηνική καταστροφή. Οποιος το τελείωνε ονομαζόταν "True Adventurer".

4: VOODOO CASTLE Γράφτηκε το 1980 από την Alexis Adams στη Scott Adams database και έπρεπε να σώσεις τον Count Cristo από την κατάρα που του είχαν δώσει οι εχθροί του.

5: THE COUNT Γράφτηκε το 1981 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database. Είναι το πρώτο παιχνίδι του Adams που χρησιμοποιούνταν ένας κανονικός χρονικός κύκλος τριών ημερών - τριών νυχτών, μέσα στον οποίο έπρεπε να ολοκληρώσεις το παιχνίδι. Ξυπνούσες μέσα σ' ένα κάστρο κάπου στην Transylvania, απ' όπου έπρεπε να αποδράσεις προτού δεχτείς το μοιραίο "δάγκωμα". *ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Λέγεται ότι κάπως έτσι δαγκώνει και ο γνωστός ελαφροϊσκιωτος Πατρίκος όσους δουλεύουν υπό τις οδηγίες του όταν καθυστερούν τις δουλειές που έχουν αναλάβει. Γι' αυτό έχω γίνει πια ένα μεταλλαγμένο ζόμπι. (Σ.τ.Π. - ΕΣΕΝΑ δάγκωσα, βρε, και έπεσα σε κώμα μια βδομάδα;)*

6: STRANGE ODYSSEY Γράφτη-



Από τις παλιές, καλές μέρες.

τον εαυτό σας να έχει ένα τεράστιο χαμόγελο στο πρόσωπό του, το οποίο προκαλεί το φοβερό χιούμορ του Scott Adams που διαπερνά όλο το παιχνίδι.

Το παιχνίδι δεν είναι shareware, δηλαδή δεν δίνεται ελεύθερα. Ο Scott Adams το πωλεί για 20 δολάρια από τη σελίδα του στο Internet. Οσοι λοιπόν έχετε πρόσβαση στο Internet, πιστωτική κάρτα και ενδιαφέρεστε να το αγοράσετε, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.msadams.com/order.htm και καλό gaming...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού διαβάσεις όλα τα εισαγωγικά, τύπωσε την εντολή START GAME για να ξεκινήσεις. Και τώρα αρχίζουν τα δύσκολα.

LOOK AROUND. Τίποτα. STAND UP. Εντάξει. Και τώρα τυπώνεις τη μαγική λέξη FEEL. Βρίσκεις ένα ζευγάρι γυαλιά και τα παίρνεις. WEAR GLASSES. Επιτέλους, βλέπεις. Αμάν με τη στραβομάρα μου τόση ώρα. EXAMINE BED. LOOK UNDER BED. Βρίσκεις και παίρνεις τον πρώτο θησαυρό σου. Το σκορ σου όμως δεν θα δείχνει τίποτα μέχρι να τον τοποθετήσεις στο κατάλληλο σημείο, όπου πρέπει να συγκεντρώνεις όλους τους θησαυρούς που μαζεύεις. CLIMB BED. Βλέπεις μία mask και ένα ρολόι-θησαυρό. GET ALL. Τα παίρνεις. CLIMB DOWN. Κατεβαίνεις. EXAMINE PAINTING. Αχά. GET PAINTING. Τον παίρνεις.

Και τώρα τι γίνεται; Τυπώνεις EAST, WEST, NORTH, SOUTH και δεν γίνεται τίποτα. Μας βλέπει κανείς; Οχι. Ε, τότε τύπωσε HELP ON EXIT. Τι; Πρέπει να τυπώσω την εντολή GO TO STERN για να φύγω από εδώ; Καλά πώς δεν το σκέφτηκα μόνος μου; Σιγά μην το πω σε κανένα... Μα, αφού έχουμε πει ότι είμαι ο μαιτρ του είδους, γιατί να μην το σκεφθώ τόση ώρα; Μου έρχεται να σπάσω το πληκτρολόγιο από τα νεύρα μου. Πρέπει να ηρεμήσω... Α, το βρήκα, θα τους πω ότι τύπωσα την εντολή για να δω πώς λειτουργεί το σύστημα του HELP, μια και πρέπει να γράψω το review.

Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
PARSER	80
ΧΙΟΥΜΟΡ	92
ΔΡΑΣΗ	98

90



Οσοι θέλουν να νιώσουν λίγη από τη λάμψη των παλιών, καλών text adventures, να η καλύτερη ευκαιρία. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure.

κε το 1981 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database. Επρόκειτο για μία διαστημική περιπέτεια. Στην άκρη (;!) του γαλαξία υπήρχε ένας πολύ προηγμένος, κατεστραμμένος εξωγήινος πολιτισμός. Επρεπε να μαζέψεις όλους τους θησαυρούς και να γυρίσεις σώος πίσω στην Γη.

7: MYSTERY FUN HOUSE/FUN HOUSE MYSTERY Γράφτηκε το 1981 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database. Μέχρι το 1983 ονομαζόταν Mystery Fun House, αλλά υποχρεώθηκαν ν' αλλάξουν το όνομά του καθώς υπήρχε ένα πραγματικό μέρος με την ίδια ακριβώς ονομασία. Και εδώ έπρεπε να μαζέψεις ορισμένους θησαυρούς.

8: PYRAMID OF DOOM Γράφτηκε το 1981 από την Alvin Files και τον Scott Adams στη Scott Adams database.

9: GHOST TOWN Γράφτηκε το 1981 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database.

10: SAVAGE ISLAND, PART 1 Γράφτηκε το 1982 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database.

11: SAVAGE ISLAND, PART 2 Γράφτηκε το 1982 από τον Russ Wetmore και τον Scott Adams στη Scott Adams database.

12: GOLDEN VOYAGE Γράφτηκε το 1982 από τον William Demas και τον Scott Adams στη Scott Adams database.

13: SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE Γράφτηκε το 1984 από τον ίδιο τον Scott Adams στη Scott Adams database. Η έκδοση του Dragon ήταν αδύνατο να ολοκληρωθεί εξαιτίας ενός bug στον κώδικα του προγράμματος (ναι, από τότε κρατάνε τα bugs στα παιχνίδια). Σε αυτό ο τρομερός μάγος Solon, κάτοχος της πανίσχυρης Secret Cloak, είχε χάσει τα 13 Stars of Power. Ο άπληστος Vileroth πίστευε ότι τα Stars αυτά ήταν η βασική πηγή της μαγικής δύναμης του Solon. Ομως αυτό που τα έλεγχε στην πραγματικότητα ήταν η Secret Cloak. Καθώς πέθαινε ο Vileroth έκρυψε μέσα στο περίφημο κάστρο Castle of Claymorgue τα 13 Stars of Power, πιστεύοντας ότι έτσι κανείς δεν θα μπορέσει ποτέ να τα βρει. Μαθαίνοντας ο Solon τι έχει συμβεί, έστειλε τον νεαρό βοηθό του Beanwick, τον οποίο χειρίζεσαι, να βρει τα κρυμμένα 13 Stars of Power. Ηταν ένα από τα πρώτα adventures στην ιστορία των computer games όπου ο χρήστης έπρεπε να κάνει μία σειρά μαγικών spells για να ολοκληρώσει την περιπέτειά του. Προσωπικά θεωρώ το Sorcerer of Claymorgue Castle ως το κορυφαίο παιχνίδι του, και μετά από αυτό τα Adventureland και Pirate Adventure.

14: RETURN TO PIRATE'S ISLAND Γράφτηκε το 1985 από τους Phillip Case, Kem McNair και Scott Adams στη Scott Adams database.
Υπάρχει ολόκληρη φιλολογία αν αυτό ήταν πράγματι το 14ο παιχνίδι του ή ήταν το The Adventures of Buckaroo Banzai. Σε άλλους υπολογιστές κυκλοφόρησε το Return to Pirate's Island ως το 14ο, ενώ σε άλλους αναφέρεται το Buckaroo Banzai. Λέγεται ότι όλη αυτή η σύγχυση προκλήθηκε επειδή δεν μπορούσαν να μεταφέρουν το Buckaroo Banzai στον Spectrum! Το πιο αξιοπερίεργο στην ιστορία είναι το γεγονός ότι ούτε οι ίδιοι οι δημιουργοί του δεν θυμούνται πώς ακριβώς προέκυψε το πρόβλημα, ενώ για μένα παραμένει μυστήριο γιατί ο Scott Adams μετράει το Return to Pirate's Isle 2 ως το 15ο παιχνίδι του, μη αναγνωρίζοντας έτσι το The Adventures of Buckaroo Banzai!

Οδύσσεια

ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ

Επιτέλους ένα παιχνίδι που βασίζεται στην ελληνική μυθολογία. Κουράστηκα να παίζω παιχνίδια βασισμένα σε πολιτισμούς άλλων λαών ή σε διάφορες ιδέες δημιουργών, και κανείς να μην ασχολείται με την πιο πλούσια αρχαία μυθολογία όλου του κόσμου, τη δική μας, που σημειωτέον διασώζεται σε γραπτό λόγο. Το Οδύσσεια: Στα ίχνη του Οδυσσέα εκτός των άλλων μας γυρίζει πίσω στις καλύτερες στιγμές των computer games. Τότε που το να παίζεις ένα παιχνίδι ήταν διασκέδαση. Τι άλλο να σας πω; Δείτε το οπωσδήποτε.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
INUTERO/CRYO INTERACTIVE
(http://www.odyssey-game.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 233MHz, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, CD-ROM drive, 3D accelerated κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 460MB στον σκληρό μαζί με τα saves.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Αν δεν κάνω λάθος είναι το δεύτερο adventure σύγχρονης γενιάς που ασχολείται με την ελληνική μυθολογία. Το πρώτο είναι το ανεπανάληπτο, για εμένα, Wrath of the Gods, ένα παιχνίδι το οποίο οι υπεύθυνοι του Υπουργείου Παιδείας -αν λειτουργούσαν με στοιχειωδώς σύγχρονες αντιλήψεις- έπρεπε να έχουν εξελληνίσει και μοιράσει σε κάθε σχολείο της χώρας μας, προκειμένου να παίξουν μαζί του οι μαθητές και να το χαρούν. Ποτέ δεν είναι αργά, φυσικά, αλλά ποιος δεινόσαυρος του Υπουργείου ακούει... Το Wrath of the Gods ήταν -και είναι- ένα παιχνίδι που περιείχε ολόκληρα κείμενα-αναφορές στην ελληνική μυθολογία και ιστορία, σε βαθμό τέτοιον που μάλλον ξεπερνά κατά πολύ την εικόνα που έχουν για τη μυθολογία μας οι μαθητές σήμερα. Ναι, έπρεπε να βρίσκεται σε κάθε δημοτικό σχολείο, αλλά...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι βασίζεται στο έπος του Ομήρου "Οδύσσεια". Η έξυπνη ιδέα των δημιουργών του ήταν να μη δώσουν στον παίκτη το ρόλο του Οδυσσέα, αλλά αυτόν του Ερτία, φίλου του Οδυσσέα, ο οποίος είναι διωγμένος από την Ιθάκη, επειδή έχει κατηγορηθεί άδικα για έναν φόνο, ο οποίος στην πραγματικότητα ήταν ένα ατύχημα.



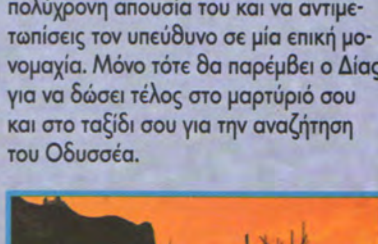
Μιλώντας με τον Αγέα, ο οποίος θα σου δώσει τις πρώτες πληροφορίες για τον Οδυσσέα.

Ως Ερτία, λοιπόν, σε φωνάζει η Πηνελόπη και σου αναθέτει να ψάξεις να βρεις τον άνδρα της και φίλο σου, μια και δεν ξέρει για πόσο ακόμη θα αντέχει και δεν θα ενδίδει στις πιέσεις όλων εκείνων που θέλουν να την παντρευτούν και να αρπάξουν το θρόνο της Ιθάκης. Δέχεσαι χωρίς καμία αντίρρηση πιστεύοντας ότι, αν βρεις τον Οδυσσέα, θα σου επιτραπεί επιτέλους να επιστρέψεις στην πατρίδα σου.

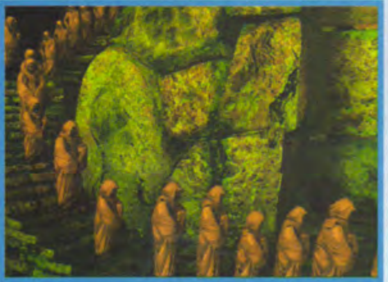
Ως Ερτίας θα ξεκινήσεις την αναζήτηση προκειμένου να εντοπίσεις τα ίχνη του πολυμήχανου φίλου σου. Θα επισκεφθείς τα πιο βασικά μέρη που αναφέρονται στην Οδύσσεια. Φυσικά, για χάρη του παιχνιδιού, έχουν γίνει πολλές αλλαγές στις τοποθεσίες, τα γεγονότα και -κυρίως- στα τέρατα και τους χαρακτήρες που σύμφωνα με τις αναφορές συνάντησε ο Οδυσσέας. Στην πραγματικότητα το παιχνίδι θα έπρεπε να λέγεται "Η οδύσσεια του Ερτία αναζητώντας τον Οδυσσέα".

Το παιχνίδι ξεκινά με εσένα (ως Ερτία, εννοείται) να φθάνεις στα ερείπια της Τροίας και να αναζητάς τα πρώτα στοιχεία που θα σε ρίξουν στο κατόπι του Οδυσσέα. Από εκεί μεταφέρεσαι σε διάφορες τοποθεσίες, όπως η χώρα των Λωτοφάγων, το νησί των Κυκλώπων, το νησί των Λαιστρυγόνων και το νησί της Κίρκης, και, τέλος, κατεβαίνεις στα έγκατα του κόσμου, στον Αδη.

Φυσικά, πρέπει να βρεις για ποιον λόγο ο Οδυσσέας δεν έχει γυρίσει σπίτι του ενώ έχουν περάσει δέκα χρόνια, να ανακαλύψεις ποιος ευθύνεται για την πολύχρονη απουσία του και να αντιμετωπίσεις τον υπεύθυνο σε μία επική μονομαχία. Μόνο τότε θα παρέμβει ο Δίας για να δώσει τέλος στο μαρτύριό σου και στο ταξίδι σου για την αναζήτηση του Οδυσσέα.



Μπαίνοντας στον καταυλισμό των Ελλήνων στα ερείπια της Τροίας.



Από το sequence του θανάτου σου.

Επειδή το παιχνίδι έχει ατμόσφαιρα μυστηρίου, δεν μπορώ να γράψω περισσότερα χωρίς να αποκαλύψω κρίσιμες λεπτομέρειες που θα στερήσουν από τον παίκτη σημαντικό μέρος της ευχαρίστησης που θα νιώσει παίζοντας. Προσωπικά, πάντως, απόλαυσα αφάνταστα την ιστορία και το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά θα εντυπωσιάσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Καταρχήν, θεωρώ εξαιρετικά σημαντικό το γεγονός ότι το παιχνίδι υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι και 1.024x768. Μετά από τόσο καιρό και την αλματώδη εξέλιξη που έχουν γνωρίσει οι κάρτες γραφικών, αλλά και το γεγονός ότι στις μέρες μας default μόνιτορ θεωρούνται αυτά των 17" ιντσών, πρέπει επιτέλους όλα τα παιχνίδια να ενσωματώσουν αυτή τη δυνατότητα. Μπορεί και να κάνω λάθος, αλλά αυτή τη στιγμή δεν μπορώ να θυμηθώ άλλο adventure game που να τρέχει σε ανάλυση 1.024x768. Η ποιότητα των γραφικών του είναι εξαιρετική με πολύ ωραίους background χώρους και εντυπωσιακά χρώματα (άλλωστε, οι εκπληκτικοί χρωματισμοί είναι το σήμα κατατεθέν των παιχνιδιών της Cryo). Οι 3D χαρακτήρες είναι αρκετά καλοί, αλλά όπως και στα περισσότερα παιχνίδια με 3D γραφικά σε συγκεκριμένες οπτικές γωνίες μερικές φορές παρουσιάζουν προβλήματα.



Πρόσεξε την απόφασή σου όταν οι φρουροί σε καλέσουν να παίξεις μαζί τους.



Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός, η δε background μουσική του εξαιρετική, αφού δίνει έναν έντονο ρυθμό στο παιχνίδι. Από το ιδιαίτερα υψηλό αυτό επίπεδο δεν ξεφεύγουν τα ηχητικά εφέ. Για την ποιότητα των ομιλιών στην εξελληνισμένη έκδοση αναφέρομαι σε ξεχωριστό σημείο του άρθρου.

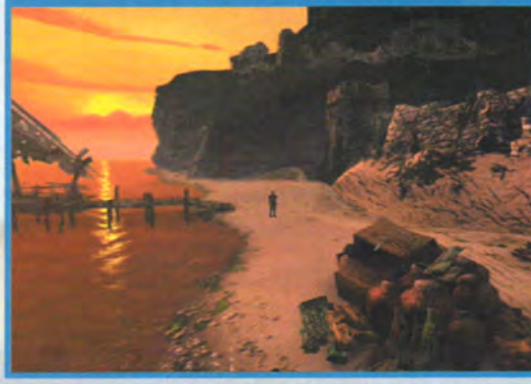
Ο χειρισμός είναι ιδιαίτερα απλός και γίνεται εξ ολοκλήρου με τα πλήκτρα. Κινείσαι με τα τέσσερα arrow πλήκτρα (μπρος, πίσω, στρίβεις αριστερά ή δεξιά) και έχεις σχεδόν πλήρη πανοραμική θέα 360 μοιρών. Το τονίζω αυτό, διότι στην πραγματικότητα το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα μείγμα 3D κόσμου και κίνησης με διαφορετικές οπτικές γωνίες, το οποίο στην πράξη δεν προξενεί ιδιαίτερο πρόβλημα.

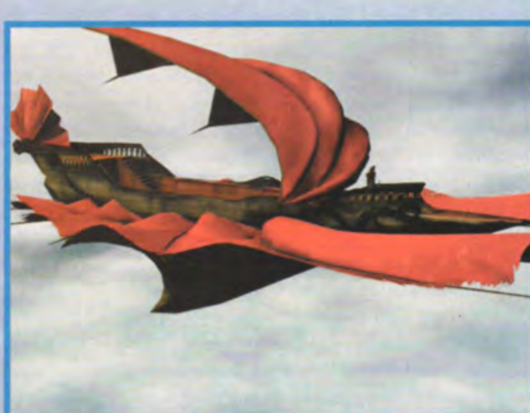
Πατώντας το πλήκτρο Escape περνάς στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού, από την οποία έχεις πρόσβαση στις ρυθμίσεις που αφορούν στα γραφικά (ανάλυση και 3D), τον ήχο, την έναρξη νέου παιχνιδιού και τις λειτουργίες save/load. Η χρήση των επιλογών απαιτεί ελάχιστη εξοικείωση, μια και είναι πρωτότυπη, ωστόσο αυτό θα κρατήσει 2-3 λεπτά. Με το πλήκτρο F1 αποκτάς πρόσβαση στο inventory σου, με το πλήκτρο Spacebar (και όχι μπάρα κενού) παίρνεις ένα αντικείμενο από το έδαφος, μιλάς/προσπερνάς διαλόγους και διαλέγεις το αντικείμενο που βρίσκεται στην κεντρική θέση του inventory σου, με το πλήκτρο Enter χρησιμοποιείς το αντικείμενο που κρατάς στα χέρια σου, με το πλήκτρο F2 το βάζεις πίσω στο inventory σου, αν δεν θέλεις να το χρησιμοποιήσεις, και με το F3 τραβάς από/βάζεις πίσω στη θήκη το σπαθί σου. Με το πλήκτρο F4 "παγώνεις" προσωρινά το παιχνίδι. Τέλος, για να τρέξεις κρατάς πατημένο το πλήκτρο Shift ενώ κινείσαι.

Στις συνομιλίες πρέπει να δοθεί προσοχή στο εξής για να μη γίνει λάθος: Η φράση-λέξη που επιλέγεις για να μιλήσεις είναι αυτή που φαίνεται με ένα "αχνό" μπλε χρώμα. Δεν ξέρω γιατί το έκαναν αυτό - θα μπορούσαν να είχαν διαλέξει ένα πιο έντονο χρώμα (κόκκινο π.χ.).



Δείγμα των εξαιρετικών γραφικών του παιχνιδιού σε ανάλυση 1.024x768.





Το ιπτάμενο πλοίο με το οποίο ταξιδεύεις.



Μιλώντας με τον Νάθο στο σπίτι του οποίου θα χρειαστεί να γυρίσεις αρκετές φορές.





Χρησιμοποιώντας το σωστό συνδυασμό αγαλμάτων, οι θεοί θα σε δεχτούν. Διαφορετικά, σε περιμένει ο θάνατος.

Στο χειρισμό βρήκα ενοχλητικά δύο σημεία. Πρώτον, τη λειτουργία του inventory: Η κίνηση ανάμεσα στα διάφορα αντικείμενα, ειδικά αν κρατάς πολλά, είναι εκνευριστική μέχρι να βρεις αυτό που θέλεις. Θα έπρεπε να έχουν επινοήσει κάτι απλούστερο. Δεύτερον, σε αρκετά παζλ, προκειμένου να λειτουργήσει η δράση, πατώντας το πλήκτρο Spacebar πρέπει να στέκεσαι στο ακριβές σημείο που απαιτεί το παιχνίδι: Λίγο πιο μπροστά ή πίσω να σταθείς δεν θα συμβεί τίποτα. Μεγάλο πρόβλημα αυτό, σε μερικά σημεία, δε, μπορεί και να σου χαλάσει το κέφι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική, καθώς επιτρέπει στον παίκτη να ζει καταστάσεις και γεγονότα που είναι μέρος της κουλτούρας και της παράδοσής μας. Πολύ περισσότερο ο εξελληνισμός του παιχνιδιού -παρά τα όποια προβλήματά του- προσδίδει ξεχωριστή

Ο ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΚΕΙΜΕΝΑ - ΟΜΙΛΙΕΣ - MANUAL)

Τη μετάφραση των κειμένων και των διαλόγων του παιχνιδιού έχει επιμεληθεί η Αγγελική Βαξάλη. Για όσους δεν τη θυμάστε, αναφέρω πως είναι η ίδια που είχε επιμεληθεί τον εξελληνισμό του Egypt, δουλεύοντας τότε στην Plotline. Χάρηκα που είδα ότι δεν έχει απομακρυνθεί από το χώρο, διότι είναι όντως πολύ καλή στη δουλειά της.

Τη μετάφραση του manual έχει κάνει ένας άλλος παλιός φίλος, ο Αριστείδης Βάσσης, που είχα γνωρίσει όταν είχα επισκεφθεί τα γραφεία της CD Media για να κάνω το review του Riven (βλέπετε, δεν άφηναν το αντίτυπο που είχαν στα χέρια τους να βγει από τα γραφεία τους).

Η μετάφραση των κειμένων και των διαλόγων στα ελληνικά είναι πολύ καλή. Είναι το δεύτερο παιχνίδι, από ό,τι ξέρω, που τολμά κάτι τέτοιο. Είναι δε πράγματι εντυπωσιακό να βλέπεις τα πάντα γραμμένα στη μητρική σου γλώσσα, συν το ότι το παιχνίδι είναι βασισμένο σχεδόν εξ ολοκλήρου στην ελληνική μυθολογία.

Ποιες είναι οι ενστάσεις μου, τώρα. Καταρχήν, υπάρχουν προβλήματα στο manual του παιχνιδιού. Επειδή απευθύνεται σε Ελληνες, οι δημιουργοί του όφειλαν να είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί. Ξεκινώ με τη κλασική μετάφραση, από την πλευρά της CD Media, του πλήκτρου Spacebar ως "πλήκτρο κενού". Ε, πια, έλεος! Σχεδόν όλα τα τελευταία manuals παιχνιδιών που μεταφράζουν στα ελληνικά έχουν το ίδιο πρόβλημα. Θυμάμαι πως όταν το είχα πρωτοδεί στο manual ενός παιχνιδιού έφαγα πάνω από τρία λεπτά για να καταλάβω ποιο ακριβώς πλήκτρο εννοείται. Δεν το χωρούσε το μυαλό του ότι μετέφραζαν έτσι το πλήκτρο Spacebar (το μακρύ πλήκτρο στο κάτω μέρος του πληκτρολογίου). Ακου εκεί "μπάρα κενού"! Αντίθετα, τα πλήκτρα Enter και Escape δεν τα μεταφράζουν και, φυσικά, καλά κάνουν. Για σκεφτείτε να λέγαμε το πλήκτρο "μπες" και το πλήκτρο "φύγε" αντίστοιχα. Θα μας έπαιρναν με τις πέτρες.

Δεν κάθισα να φρεσκάρω τη μνήμη μου σχετικά με το ποιοι είναι Τιτάνες και ποιοι όχι από αυτούς που αναφέρει το manual. Αυτό, όμως, που είναι καταφανώς λανθασμένο είναι η αναφορά στις γοργόνες. Ολο το συνοδευτικό κείμενο δείχνει ότι εννοούνται οι μέδουσες. Δεν ξέρω αν το λάθος είναι δικό τους ή πρόκειται για διαστρέβλωση εκ μέρους των δημιουργών του τίτλου, σε κάθε περίπτωση όμως όφειλαν να αποκαταστήσουν το λάθος στο εξελληνισμένο manual.

Είναι σίγουρο ότι το παιχνίδι θα ξαφνιάσει τους Ελληνες adventurers που χρόνια τώρα βλέπουν και ακούν τα αγαπημένα τους παιχνίδια στην αγγλική γλώσσα. Προσωπικά, όσο και να έπαιξα το παιχνίδι, δεν μπόρεσα να συνηθίσω αυτή την ευχάριστη έκπληξη. Προφανώς η αλλοτρίωσή μου είναι πολύ μεγάλη για να παραξενεύομαι που άκουγα και έβλεπα ελληνικά σε ένα computer game. Πολλοί παράγοντες συμβάλλουν στο ότι βιώνω αυτή την κατάσταση, αυτό όμως είναι μία άλλη ιστορία...

Ολα καλά και άγια, λοιπόν; Μάλλον όχι. Οσο σημαντική και να είναι η προσπάθεια που έχει γίνει, κάτι το οποίο οφείλει να αναγνωρίσει κάθε ενδιαφερόμενη πλευρά, κατά την ταπεινή μου γνώμη σχεδόν όλες οι επιλογές των ανθρώπων που δάνεισαν τις φωνές τους στους χαρακτήρες του παιχνιδιού θα μπορούσε να είναι καλύτερες! Ισως να αδικώ την προσπάθεια που έχει γίνει και προκαταβολικά ζητώ συγγνώμη. Θεωρώ, όμως, ότι έπρεπε να έχει προσεχθεί περισσότερο το θέμα και να ταιριάζει η φωνή αυτού ο οποίος τη "δανείζει" με τον εκάστοτε χαρακτήρα, όπως αυτός εμφανίζεται στο παιχνίδι. Ούτε η φωνή του αφηγητή ταιριάζει σε ένα τέτοιο έπος (άσε που ψιλομπερδεύεται η αφήγηση στο τέλος των αρχαιοελληνικών εισαγωγικών στίχων της Οδύσσειας), ούτε η φωνή του ήρωα που χειρίζεται ο παίκτης, του Ερτία, ταιριάζει με την υποτιθέμενη ηλικία του, ούτε και όλες οι άλλες φωνές. Μάλιστα, συχνά δίνεται η εντύπωση ότι αυτοί που έδωσαν τις φωνές τους δεν έχουν δει το παιχνίδι. Τούτο δε διότι σε ελάχιστες περιπτώσεις αποδίδεται η δραματική ένταση της περιπέτειας.

Λειτουργώντας τελείως καλοπροαίρετα, δεν μπορώ παρά να συγχωρήσω τα όποια προβλήματα στην πρώτη αυτή προσπάθεια συνολικού εξελληνισμού ενός παιχνιδιού στη χώρα μας - ασχέτως, αν τα θεωρώ σημαντικά.



Σε αυτό το σημείο ακριβώς πρέπει να στέκεσαι για να σε βοηθήσει ο άλλος φυλακισμένος, πατώντας το πλήκτρο Spacebar.



Πετώντας την πέτρα στο φρουρό τον εξουδετερώνεις.





Μεταφιεσμένος σε φρουρό θα περάσεις έχοντας μαζί σου τον φυλακισμένο Κοππέα.

γοητεία στον τίτλο. Παίξτε και θα δείτε.

Η δράση είναι αρκετά καλή. Αυτή τη φορά, μάλιστα, φαίνεται ότι πρόσεξαν (;) μία σειρά από προβλήματα που παρατηρήσαμε στο The Time Machine. Αρχικά το παιχνίδι παρουσιάστηκε στον ειδικό Τύπο ως action adventure, αλλά -πιστέψτε με- πρόκειται για ένα καθαρόαιμο adventure. Στο παιχνίδι δεν σκαρφαλώνεις, δεν πηδάς, δεν κολυμπάς, δεν πολεμάς (εκτός από μία φορά που απλώς θα χρειαστεί να κουνήσεις το σπαθί σου και τίποτε άλλο). Φυσικά, δεν λείπουν οι σκηνές δράσης, οι οποίες είναι αρκετές, τις βλέπεις όμως ως sequences μετά από κάποιο παζλ που θα λύσεις.

Παρ' όλα αυτά, θα πεθάνεις πάρα πολλές φορές, αφού το παιχνίδι δεν σου χαρίζεται αν αποτολμήσεις μία δράση που δεν είναι λογική. Ως παράδειγμα αναφέρω το εξής: Επιχειρείς να μπεις σε μία φυλακή και ο φρουρός σε σταματά λέγοντάς σου ότι δεν σου επιτρέπεται η είσοδος. Αν δεν πάρεις στα σοβαρά την προειδοποίησή του και επιμείνεις, τότε... καληνύχτα! Η σκηνή του θανάτου σου και η κάθοδός σου στον Αδη είναι πολύ καλή.

Στο παιχνίδι θα συναντήσεις μερικούς -ελάχιστους αυτή τη φορά- γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσεις μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό όριο. Σε αυτούς το κυριότερο είναι να στέκεσαι στο σωστό σημείο πριν να αρχίσει η δράση, ώστε να μπορείς να κινηθείς γρήγορα.

Η δράση του παιχνιδιού είναι ουσιαστικά μονόδρομος, αφού πρέπει να επισκεφθείς σχεδόν γραμμικά μία σειρά τοποθεσιών αναζητώντας τον φίλο σου Οδυσσέα. Αυτό έχει τόσο τα αρνητικά του, μια και περιορίζει την ύπαρξη ευρύτερης και πιο σφαιρικής δράσης, όσο και τα θετικά του, αφού δεν θα χρειαστεί να γυρίσεις κάπου πίσω μήπως και ξέχασες να πάρεις κάποιο αντικείμενο.

Οι μετακινήσεις σου από την Τροία και μετά θα γίνονται με ένα ιδιόμορφο ιπτάμενο πλοίο (έμπνευση κι αυτή!) που, αν και δεν αναφέρεται πουθενά στη μυθολογία μας, είναι εντυπωσιακό.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι δύσκολοι. Ειδικά για εμάς, που στον άλφα ή βήτα βαθμό ξέρουμε τη μυθολογία μας, φαίνεται να μην υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα. Απλώς προσέξτε το εξής: κατά τη διάρκεια της δράσης θα βρίσκεστε συχνά μπροστά στην επιλογή να πείτε αλήθεια ή ψέματα. Επειδή αργότερα θα κριθείτε για τη δράση σας, σας συνιστώ να λέτε την αλήθεια.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, μετά την εισαγωγή βρίσκεσαι έξω από έναν καταυλισμό των Ελλήνων στα ερείπια της Τροίας. Φύγε από την αποβάθρα και πήγαινε στο φρουρό και τον έμπορο και μίλησε μαζί τους. Εξάντλησε όλες τις δυνατότητες λέγοντας την αλήθεια. Θα χρειαστεί να μιλήσεις τρεις-τέσσερις φορές



Μπροστά από το ναό στον οποίο βρίσκεις το ιπτάμενο πλοίο.



με τον καθένα τους μέχρι να εξαντλήσεις όλες τις δυνατές επιλογές. Πήγαινε εκεί όπου ο σκλάβος παίρνει τα χαλιά και, όταν πάει μέσα στον καταυλισμό για να αφήσει αυτά που κουβαλά, πάτησε το Spacebar για να πάρεις ένα. Το βάζεις στον ώμο σου. Τώρα προχώρησε δίπλα από το φρουρό. Απασχολημένος όπως είναι με τον έμπορο, δεν θα σου δώσει ιδιαίτερη σημασία, μία και θα νομίσει ότι είσαι ο σκλάβος. Ετσι θα μπορέσεις να μπεις στον καταυλισμό. Προχώρησε μέχρι να αφήσεις το χαλί και πήγαινε στο σπίτι που φαίνεται ευθεία μπροστά σου και αριστερά. Μπροστά στην πόρτα πάτησε το Spacebar για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Η συνέχεια επί της οθόνης...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	93
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	85

94



Ενα πρωτότυπο adventure game που δεν πρέπει να χάσει κανείς - και όχι μόνο οι φίλοι του είδους. Πρόκειται για μία εξαιρετική παραγωγή, που βασίζεται και αναφέρεται στην ελληνική μυθολογία. Ενιωσα μεγάλη συγκίνηση παίζοντάς το και ομολογουμένως το ευχαριστήθηκα πάρα πολύ. Ο πλήρης εξελληνισμός του -παρά τα κάποια προβλήματα- επιβάλλει να βρίσκεται σε κάθε σπίτι.

STEEL BEASTS

Αναζητάτε σε έναν simulator τα πολύχρωμα 3D γραφικά τελευταίας γενιάς, τα πλούσια εφέ και την ακατάπαυστη δράση; Διαβάζετε λάθος review, γι' αυτό προσπεράστε τις επόμενες τέσσερις σελίδες. Αν πάλι ψάχνετε ένα war game με τον απόλυτο ρεαλισμό σε επίπεδο τόσο προσομοίωσης όσο και στρατηγικού σχεδιασμού, μείνετε συντονισμένοι...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SHARPNEL/eSIM
(www.steelbeasts.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 32MB μνήμη, κάρτα γραφικών SVGA 2MB, 220MB στο σκληρό δίσκο, 16bit κάρτα ήχου, Windows 95/98 με DirectX 7.0

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πίσω από το Steel Beasts δεν κρύβεται κάποια μεγάλη εταιρεία κατασκευής παιχνιδιών, ενώ δεν υπήρξε η παραμικρή διαφημιστική καμπάνια προώθησής του. Κι όμως, αρκετούς μήνες πριν από την κυκλοφορία του στα διάφορα sites των οπαδών των war games οι συζητήσεις έδιναν κι έπαιρναν, ενώ η αναμονή γι' αυτό το βασισμένο στην προσωπική τρέλα ενός φοιτητή παιχνίδι, υπήρξε πολύ μεγάλη. Ο Al Delaney έφτιαξε το παιχνίδι σε συνεργασία με επαγγελματίες αρματιστές από όλον τον κόσμο μόνο και μόνο γιατί τον εκνεύριζε η έλλειψη ρεαλισμού και η πολύ επίπεδη προσέγγιση ενός τόσο πολύπλοκου όπλου, όπως είναι το σύγχρονο άρμα (3ης γενιάς), στους τίτλους των μεγάλων εταιρειών, όπως οι M1 Tank Platoon 2 και Spearhead.

Το παιχνίδι, μάλιστα, αποκτά πρόσθετο ενδιαφέρον για το ελληνικό κοινό των war games και των tank sims, καθώς είναι το πρώτο που εξομοιώνει με απόλυτο τρόπο όχι μόνο το M1 Abrams, αλλά και τον Ευρωπαίο αντίπαλό του, το γερμανικό Leopard 2, δύο άρματα φαβορί στο διαγωνισμό προμήθειας σύγχρονου άρματος για τον ελληνικό στρατό.

Ας δούμε, όμως, το SB αναλυτικότερα.



Το Leopard 2 δέχεται εχθρικά πυρά στο πρόσθιο μέρος και τη γλιτώνει με γρατσουνιές... άντε και με κανένα προβληματάκι στα ηλεκτρονικά.



Ενα θανατηφόρο ζευγάρι M1A1 έχει στήσει καρτέρι στα άτυχα θύματά του.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Το SB προσφέρει μία ευρεία γκάμα επιλογών παιχνιδιού, απευθυνόμενο στον νεοεισερχόμενο στα tank sims, αλλά και στον μυημένο. Ας τις δούμε αναλυτικά.

➤ Tutorials

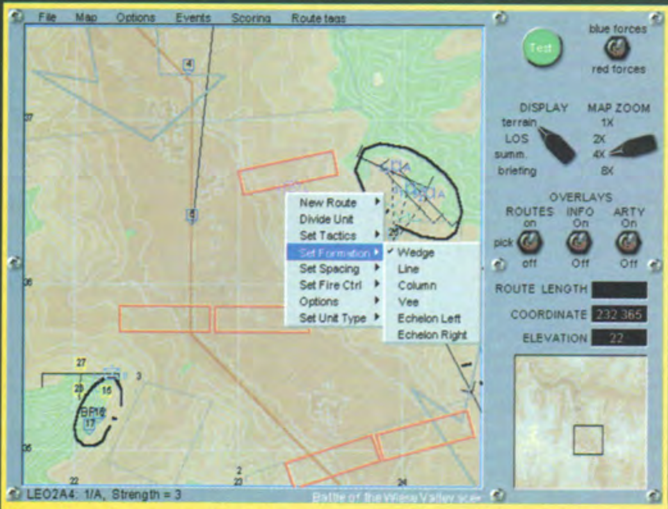
Στα 20 για κάθε άρμα (!) tutorials ο παίκτης μαθαίνει τα πάντα σχετικά με τα δύο άρματα. Τη διαδικασία οδήγησης, τα ηλεκτροοπτικά συστήματα σκόπευσης και βολής και τη χρήση τους, τη διοίκηση του τετραμελούς πληρώματος, το σχεδιασμό και τις στρατηγικές μάχης, είτε ως μονάδα είτε ως ουλαμός αρμάτων, και τη διαδικασία αίτησης πυρών υποστήριξης. Τα tutorials προσομοιάζουν με τη βασική εκπαίδευση των επαγγελματιών αρματιστών και αποτελούν το απαραίτητο πρώτο βήμα που πρέπει να κάνετε προτού αναλάβετε οποιαδήποτε άλλη αποστολή. Αψογα σε σχεδιασμό, επαρκούν για να κατανοήσετε πλήρως όλες τις πτυχές του άρματος και του πεδίου της μάχης.

➤ Tank Range

Ενα είδος αξιολόγησης των ικανοτήτων σας ως πυροβολητή. Ενας αριθμός ακίνητων και κινούμενων στόχων, που δεν βάλλουν όμως εναντίον σας, παρελαύνει από μπροστά σας και εσείς πρέπει να χτυπήσετε όσο το δυνατόν περισσότερους στόχους στο μικρότερο χρόνο.

➤ Instant Action

Επιλέξτε το μόνο αν είστε ιδιαίτερα



Ο σχεδιασμός του σεναρίου γίνεται όπως ακριβώς στα διοικητήρια του στρατού.



Είναι πολύ αστείο να βλέπεις τον πύργο των T72 να πετάγεται σαν φελλός από μπουκάλι σαμπάνιας, όταν οι βολές σας προκαλούν έκρηξη στα πυρομαχικά του ρωσικού άρματος, που βρίσκονται αποθηκευμένα στο εσωτερικό του.

εξοικειωμένος με το παιχνίδι, καθώς βρίσκεστε ξεκομμένος πίσω από τις γραμμές του εχθρού, μόνος σας εναντίον ολόκληρου μηχανοκίνητου τάγματος. Ακατάπαυστη δράση, από την οποία βγαίνετε πάντα με το άρμα σας κατεστραμμένο.

➤ Single Player

46 αποστολές για όλα τα γούστα. Περιλαμβάνονται από battle engagements μέχρι διάσωση ομάδων που βρίσκονται εγκλωβισμένες μέσα στην εχθρική περιοχή. Οσο για τη δυσκολία τους, κι αυτή παρουσιάζει έντονες διακυμάνσεις, από τις εύκολες αποστολές στις οποίες διαθέτετε συντριπτική υπεροπλία, έως και τις αποστολές αυτοκτονίας, όπου θα ανακαλύψετε με σκληρό τρόπο ότι δεν πρέπει να υποτιμάτε τα άρματα ρωσικής προέλευσης.

➤ Multiplayer

Ισως το πιο "ελαστικό" multiplayer σε παιχνίδι. Παίξτε μέσω τοπικού δικτύου ή μέσω Internet με θεωρητικά άπειρους συμπαίκτες (!) κάποιο από τα 21 σενάρια που περιλαμβάνει το πακέτο. Με τους υπόλοιπους παίκτες μπορείτε να παίξετε όχι μόνο χειριζόμενοι διαφορετικά άρματα ο καθένας, αλλά και από τις ξεχωριστές θέσεις του πληρώματος στο ίδιο άρμα, ελέγχοντας ολόκληρους στρατούς αλλά και τις εχθρικές μονάδες. Δυστυχώς, από το εσωτερικό ελέγχονται μόνο τα M1 και Leopard 2, παρ' όλα αυτά μπορείτε να δώσετε γενικές εντολές στα T80, T72 κ.λπ.!

➤ Campaign

Μην το ψάχνετε. Δυστυχώς, δεν υπάρχει καμία τέτοια επιλογή, μειώνοντας δραστικά την αντοχή του SB στο χρόνο.

➤ Mission & Map Editor

Οι δύο αυτές επιλογές αποτελούν το ήμισυ του πλούτου του SB ως war game. Προσδίδουν αντοχή στο χρόνο, καθώς μπορείτε να σχεδιάσετε τους χάρτες των πεδίων μάχης και πολεμικά σενάρια μέσα σε αυτούς. Με πλήθος παραμέτρων και δυνατότητες σχεδιασμού όμοιες με εκείνες των πολεμικών ασκήσεων επί χάρτου που γίνονται στο στρατό, το παιχνίδι αποκτά και μία γερή δόση στρατηγικής. Ο σχεδιασμός περιλαμβάνει από τις πορείες που θα διαγράψουν οι μονάδες στο χάρτη αναλυτικά, τις τακτικές μάχης που θα ακολουθήσουν, μέχρι και την κατασκευή ναρκοπεδίων. Πραγματικό αριστούργημα!



ΑΡΜΑΤΟΜΑΧΙΕΣ

Φτάνουμε στο πραγματικό ατού του SB, το gameplay. Παρακάμπτοντας την -ουσιαστική είναι η αλήθεια- έλλειψη ενός campaign mode, στις μεμονωμένες αποστολές θα ανακαλύψετε ότι ο δημιουργός του SB έχει απόλυτο δίκιο όταν μιλάει για το ΑΠΟΛΥΤΟ tank sim.

Παρ' ότι μπορείτε να καθίσετε στις θέσεις των τριών από τα τέσσερα μέλη του πληρώματος (αρχηγός, πυροβολητής, οδηγός), στις περισσότερες αποστολές θα αναλαμβάνετε το ρόλο είτε του αρχηγού είτε του πυροβολητή. Ο μεν αρχηγός δίνει τις διαταγές κίνησης του άρματος, επιβλέπει τη γύρω περιοχή για πιθανούς εχθρούς, ενώ σε περίπτωση που εντοπίσει κάποιους, ορίζει τη σειρά προτεραιότητας στόχων στον πυροβολητή ανάλογα με το βαθμό επικινδυνότητας της αντίπαλης μονάδας και επιλέγει το είδος των πυρομαχικών που θα φορτωθούν στο πυροβόλο. Ο δε πυροβολητής αναλαμβάνει, από τη στιγμή που θα του υποδείξει ο αρχηγός το στόχο, να ολοκληρώσει με επιτυχία τη διαδικασία στόχευσης και βολής. Η σωστή σειρά είναι: κατάδειξη στόχου με το laser (για να αποθηκευτούν στον υπολογιστή βολής η απόσταση και η ταχύτητα του στόχου), σκόπευση και πυροδότηση.

Ενα σύγχρονο άρμα προσφέρει ένα σωρό ηλεκτροο-



Τι κι αν καλύπτονται λόγω βλάστησης και καμουφλάζ; Τα θερμικά σκοπευτικά κάνουν τα αντίπαλα άρματα να φέγγουν σαν -πράσινες- πυγολαμπίδες στο σκοτάδι.

M1A1 vs LEOPARD 2A4



M1A1(HA) Abrams
Βάρος: 52,5 τόνοι
Ισχύς: 1.100KW
Μεγ. Ταχύτητα: 70 χ.α.ω.
Οπλισμός: Πυροβόλο 120mm, δύο πολυβόλα 7,62mm, βαρύ πολυβόλο 0,5''
Θωράκιση (μέγιστη): Σύνθετη τύπου Chobham, 450mm (AP), 990mm (HEAT)

Το κύριο άρμα μάχης του αμερικανικού στρατού. Στο SB σάς δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε την έκδοση M1A1(HA), που αντιστοιχεί σε εκείνη που πήρε μέρος στον Πόλεμο του Κόλπου. Η τελευταία έκδοση, αυτή που προσφέρεται και στον ελληνικό στρατό, είναι η M1A2 SEP, η οποία περιλαμβάνει βελτιωμένο πακέτο ηλεκτρονικών/θωράκισης/κινητήρα.
Το ηλικίας 14 χρόνων πλέον M1A1 παραμένει ένα σύγχρονο άρμα, ελαφρώς υποδεέστερων ικανοτήτων σε σχέση με το Leopard 2A4, καθώς διαθέτει λεπτότερη θωράκιση και λιγότερο εξελιγμένα ηλεκτρονικά, με τον αρχηγό πληρώματος να μην έχει το δικό του ανεξάρτητο σταθεροποιημένο σκοπευτικό, ενώ η μεγέθυνση των οπτικών φτάνει στα 10x όταν στο γερμανικό άρμα αγγίζει τα 12x. Τέλος, η κάπως μικρότερη τελική ταχύτητα αποτελεί μειονέκτημα ως προς την κινητικότητα, ένα χαρακτηριστικό πολύτιμο στο πεδίο της μάχης. Το αμερικανικό άρμα, από την άλλη, λόγω αφ' ενός του απεμπλουτισμένου ουράνιου στον πυρήνα των πυρομαχικών, που προσδίδει εξαιρετική διατρητική ικανότητα, αφ' ετέρου του ενός επιπλέον βαριού πολυβόλου διαθέτει σαφώς μεγαλύτερη ισχύ πυρός σε σχέση με το Leopard.



Leopard 2A4
Βάρος: 55,5 τόνοι
Ισχύς: 1.100KW
Μεγ. Ταχύτητα: 75 χ.α.ω.
Οπλισμός: Πυροβόλο 120mm, δύο πολυβόλα 7,62mm
Θωράκιση (μέγιστη): Σύνθετη, 670mm (AP), 1080mm (HEAT)

Το γερμανικό άρμα μάχης πλέον αποκαλείται ευρωπαϊκό, καθώς έχει ενταχθεί στους περισσότερους στρατούς της Δυτικής Ευρώπης (Γερμανία, Σουηδία, Ιταλία, Ισπανία, Ολλανδία, Δανία) και αποτελεί φαβορί για τον ελληνικό διαγωνισμό. Η έκδοση που περιλαμβάνεται στο SB είναι η A4, ελαφρώς υποδεέστερη στα ηλεκτρονικά και στη θωράκιση σε σχέση με την πλέον σύγχρονη A6.
Οντας πιο σύγχρονο του M1 άρμα, το Leopard 2A4 παραμένει, ακόμη και μετά την έλευση του 2A6, ένα από τα πιο σύγχρονα σε παγκόσμιο επίπεδο άρματα. Με πολύ εξελιγμένα ηλεκτροοπτικά συστήματα και σαφώς καλύτερο επίπεδο σταθεροποίησης του πυροβόλου, εμφανίζεται ικανότερο στη μάχη σε σχέση με το M1A1. Η μη υιοθέτηση απεμπλουτισμένου ουρανίου στα πυρομαχικά και η έλλειψη βαριού πολυβόλου μειώνουν ιδιαίτερα την ισχύ πυρός, η οποία όμως παραμένει επαρκής εναντίον κάθε τύπου άρματος του ανατολικού μπλοκ. Επιπλέον θεωρείται ως ένα από τα πιο ευέλικτα άρματα της Δύσης, προσφέροντας υψηλή τελική ταχύτητα και εκπληκτική δυνατότητα αναρρίχησης και υπερπήδησης κολλημάτων.

πτικά βοηθήματα για την επιτυχή ολοκλήρωση του έργου του πληρώματος, από τη δυνατότητα μεγέθυνσης της εικόνας των περισκοπίων και τα οπτικά συστήματα υπερύθρων έως την αυτόματη σταθεροποίηση του πυροβόλου, ώστε να παρακολουθεί το στόχο ανεξάρτητα από την κίνηση του άρματος. Ολα αυτά εξομοιώνονται σε εκπληκτικό βαθμό στο SB και γίνονται άμεσα αντιληπτές οι διαφορές μεταξύ του αμερικανικού και του γερμανικού άρματος. Ο χειρισμός τους -δυστυχώς- απαιτεί μεγάλο αριθμό πλήκτρων, άρα θα χρειαστεί κάποια περίοδος προσαρμογής του παίκτη ώστε να χειρίζεται τα συστήματα με τον πιο αποδοτικό τρόπο, γεγονός απαραίτητο, αφού μπερδέματα, καθυστερήσεις και αστοχία στη βολή αποτελούν θανάσιμα λάθη.

Ο απόλυτος ρεαλισμός εκτείνεται και στο μοντέλο των βλαβών. Μία επιτυχημένη βολή εναντίον σας δεν σημαίνει κατ'ανάγκη και καταστροφή. Δυστυχώς, τα ηλεκτροοπτικά συστήματα και ευπαθή είναι και -το κυριότερο- εκτεθειμένα. Αρκεί μία βολή από αντίπαλο πολυβόλο που, ενώ απλώς γρατσουνάει τη θωράκισή σας, μπορεί να καταστρέψει το περισκόπιο ή τα θερμικά οπτικά. Αν μάλιστα δεχτείτε επιτυχημένη βολή από πυροβόλο, πιθανώς να χάσετε τη σταθεροποίηση ή την ηλεκτροϋδραυλική περιστροφή του πύργου ή ακόμη και κάποιο μέλος του πληρώματος. Ολες αυτές οι απώλειες αναπληρώνονται από τους ίδιους τους αρματιστές, οι οποίοι πλέον πρέπει να περάσουν τον έλεγχο στο "χειροκίνητο" και... ο Θεός μαζί τους. Είναι πολύ αστείο (ή μάλλον τρομακτικό) να χειρίζεστε το M1A1 σαν να ήταν άρμα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου γυρίζοντας με τη μανιβέλα τον πύργο (ναι, ακόμη και αυτό εξομοιώνεται στο SB, όπου όσο γρηγορότερα πατάτε τα πλήκτρα αριστερά-δεξιά τόσο πιο γρήγορα στρίβει ο πύργος), υπολογίζοντας τη θέση και την τροχιά του εχθρού με το μάτι και χτυπώντας στα τυφλά, όταν έπειτα από κάμποσες επιτυχημένες βολές εναντίον σας το άρμα σας ίσα που θα καταφέρνει να κινείται.

Πρέπει να γίνει ιδιαίτερη αναφορά στο προσεγμένο μοντέλο AI που χρησιμοποιείται από το SB, το οποίο μοντέλο βασίζεται στις αρχές της σύγχρονης σχολής της αρματομαχίας. Μπορείτε, επιτέλους, να στηρίζεστε στη "νοημοσύνη" του PC σας, όταν αναλαμβάνει είτε τη θέση του αρχηγού, ο οποίος καταδεικνύει τους πιο κατάλληλους στόχους τη στιγμή που φροντίζει να κινείστε μακριά από το βεληνεκές των εχθρικών πυροβόλων, είτε τη θέση του πυροβολητή, ο οποίος φροντίζει να στοχεύει σωστά και σβέλτα. Οι δε εχθροί και οι συμμαχικές μονάδες δεν κινούνται "άτσαλα" και φροντίζουν να διατηρούν τις γνωστές σε όλους όσοι έχουν κάνει φαντάροι αρχές κάλυψης και απόκρυψης.

Για κάλυψη στις προελάσεις σας, αλλά και όταν θέλετε να εξολοθρεύσετε συγκεντρωμένες δυνάμεις πεζικού, μπορείτε να καλέσετε την υποστήριξη του πυροβολικού καταδεικνύοντας το στόχο. Ταυτόχρονα, όμως, παρατηρείται η πολύ σημαντική έλλειψη της αεροπορικής κάλυψης, αφού στο σύγχρονο πεδίο μάχης δεν νοείται μάχη τεθωρακισμένων χωρίς τη βοήθεια αντιαρματικών ελικοπτέρων και αεροπλάνων υποστήριξης. Επίσης, λόγω ακριβώς αυτής της προσεγμένης και πολύπλοκης AI, ο αριθμός των μονάδων είναι κάπως περιορισμένος. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι εκτός από τα M1A1 και Leopard 2A4, που ελέγχονται από τον παίκτη, περιλαμβάνονται 21 επιπλέον ελεγχόμενα από τον υπολογιστή οχήματα, μεταξύ των οποίων τα T-80U, T-72BV, M2A2 Bradley, M113, M901, Marder 1A3, Jaguar 2, BMP-2 και BTR-80.

Πέρα όμως από το ρόλο σας στο άρμα, σε διάφορες αποστολές αναλαμβά-



Στην αριστερή φωτογραφία το "περιβάλλον εργασίας" του πυροβολητή στο M1A1. Στη δεξιά το αντίστοιχο του Leopard 2A4.

νετε και το σχεδιασμό της μάχης, όπου πρέπει να ορίσετε την πορεία μέχρι το μέτωπο και να επιλέξετε τα σωστά σημεία επίβλεψης του πεδίου και τις κατάλληλες θέσεις μάχης, ώστε να έχετε το αβαντάζ όταν θα συγκρουστείτε με τον εχθρό. Επιπλέον μπορεί να σας ανατεθεί όχι μόνο ένα άρμα, αλλά η διοίκηση ολόκληρου ουλαμού αρμάτων. Αυτή η strategy πλευρά του SB τού δίνει αρκετούς επιπλέον πόντους και το καθιστά ίσως το πιο πλήρες tank sim της αγοράς.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ το SB μας γυρίζει μία ολόκληρη πενταετία πίσω. Εν έτει 2000 τα γραφικά του SB λειτουργούν αποκλειστικά σε software mode ανάλυσης 640x480, κάτι που σημαίνει ότι δεν σας χρειάζεται η Voodoo3 αφού αποδίδει το ίδιο με το Virge (πού το θυμήθηκα)! Εκτός της "φτώχειας" τους, τα software rendered γραφικά επιφέρουν επιπλέον βαρύ υπολογιστικό φόρτο στον επεξεργαστή σας. Ετσι, μην απορήσετε αν με Pentium II στα 350MHz δεν ξεπεράσετε τα 15FPS.

Μα καλά, είναι τόσο τραγικά τα πράγματα; Αν είστε συνηθισμένος σε 3D rendering τελευταίας γενιάς, είναι. Προσθέτοντας μάλιστα το γεγονός ότι το interface, από οπτικής άποψης, είναι πρωτόγονο, καταλαβαίνετε γιατί ανέφερα να απομακρυνθείτε ευθύς εξαρχής. Αν όμως κατανοήσετε αφ' ενός το πολύ περιορισμένο κόστος και τον ερασιτεχνισμό του team σχεδιασμού και αφ' ετέρου την πρωταρχική απαίτηση ενός τέτοιου παιχνιδιού για χρηστικότητα και όχι εντυπωσιασμό, τότε το SB τα καταφέρνει αξιοπρεπώς, προσφέροντας ευδιάκριτα γραφικά, πιστά στα πραγματικά μοντέλα κι ένα φτωχό μεν, αλλά εξαιρετικά λειτουργικό interface. Το μόνο που θα ζητούσαμε παραπάνω είναι η υποστήριξη υψηλότερων αναλύσεων, ώστε να αναγνωρίζονται ευκολότερα οι εχθρικές μονάδες.

Ευτυχώς ο ήχος μάς αποζημιώνει και με το παραπάνω. Οι ηχογραφήσεις των εφέ έγιναν από το εσωτερικό των πραγματικών αρμάτων που εξομοιώνονται στο SB, ενώ τα εφέ της μάχης στα πραγματικά πεδία βολής. Μιλάμε για όλους τους ήχους που μπορεί να ακουστούν στο εσωτερικό του άρματος στο πεδίο της μάχης. Από το βόμβο της ηλεκτρικής υποβοήθησης του πυροβόλου μέχρι το στρίγκλισμα που κάνει ο πύργος βάρους 25 τόνων όταν σταματάει βίαια την περιστροφή του και από τον υπόκωφο ήχο των εχθρικών πυρών που προσκρούουν στο σκάφος, μέχρι το χαρακτηριστικό "κλονκ" των απορριπτόμενων καλύκων μετά τη βολή. Η πιστότητα της απόδοσης και το πόσο καλά σε βάζει στο κλίμα της αρματομαχίας δεν μπορούν να περιγραφούν με λόγια. Δυστυχώς, αυτός ο ρεαλισμός έχει και ένα μειονέκτημα. Η επικοινωνία μεταξύ των μελών του πληρώματος σε ένα τέτοιο θορυβώδες περιβάλλον είναι σαφώς προβληματική. Οι διαταγές και οι οδηγίες ακούγονται πολύ αχνά και απαιτούν την προσήλωσή σας.

Τέλος, η μουσική επένδυση είναι ικανοποιητική και ταιριαστή και περιλαμβάνει από τυπικά εμβατήρια μέχρι hard rock κομμάτια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η διαδικασία απόδοσης της βαθμολογίας μού έφαγε τόσο χρόνο όσο για να γράψω όλο το άρθρο. Τελικά, αναγκάστηκα να ξαναδιαβάσω πολύ καλά τον ορισμό της κλίμακας βαθμολογίας του "PC Master" για να καταλήξω σε αυτό το 77%.

Καλύτερα όμως να δούμε τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία του Steel Beasts μήπως και μπορέσουμε να βγάλουμε ασφαλή συμπεράσματα.

ΥΠΕΡ

- Η τελειότερη εξομοίωση αρμάτων που υπάρχει σε υπολογιστές
- Αψογα tutorials
- Αληθοφανής και ποιοτικός ήχος
- 46 αποστολές
- Υπαρξη map και mission editor
- Υπαρξη μονάδων πεζικού και πυροβολικού

ΚΑΤΑ

- Γραφικά που παραπέμπουν στην εποχή πριν από το 1995
- Ελλειψη campaign
- Δύο μόνο άρματα, μικρός αριθμός μονάδων και έλλειψη αεροπορικής κάλυψης
- Περίπλοκος χειρισμός
- Το θέμα εξαντλείται γρήγορα

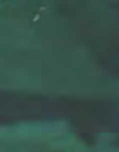
Αντε τώρα να βγάλεις συμπέρασμα και, το χειρότερο, άντε να καταλήξεις στη βαθμολογία. Το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι για τους φίλους των tank sims αξίζει πάνω από 95%, για τους war gamers γύρω στο 80% και για τους υπόλοιπους κάτω από 60%. Εσείς σε ποια κατηγορία ανήκετε;

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	55
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	72
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	99

77



Η βαθμολογία το αδικεί. Πρόκειται για επιστημονική προσέγγιση της εξομοίωσης αρμάτων. Αν υπήρχαν 3D γραφικά και campaigns, θα μιλούσαμε για all time classic. Οι λάτρεις του είδους οπωσδήποτε πρέπει να το αποκτήσουν. Χίλιες φορές κρίμα που δεν υπήρξε μία μεγάλη εταιρεία να υποστηρίξει την προσπάθεια...

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Ενώ το Colin McRae Rally 2 καθυστερεί απελπιστικά, νέοι ανταγωνιστές του ξεπετάγονται επωφελούμενοι από την απουσία του, κάτι πολύ λογικό, αφού αν το παιχνίδι πραγματοποιήσει τις υποσχέσεις του, δεν θα υπάρχει θέση για τους αντιπάλους του. Η Infogrames δείχνει να το γνωρίζει αυτό κι έτσι το V-Rally 2 Expert Edition βρίσκεται ήδη στα ράφια των καταστημάτων...

του Γιάννη Τζοΐτη

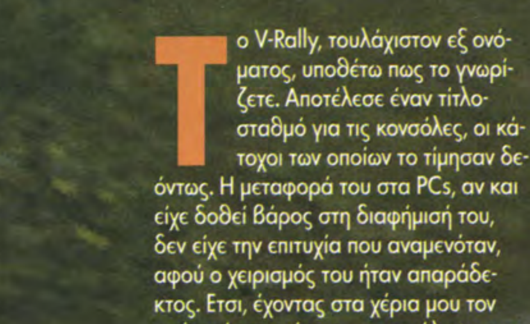
ΕΤΑΙΡΕΙΑ
INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300MHz, 64MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών AGP 8MB, 640MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό, Windows 95/98

Το V-Rally, τουλάχιστον εξ ονόματος, υποθέτω πως το γνωρίζετε. Αποτέλεσε έναν τίτλο-σταθμό για τις κονσόλες, οι κάτοχοι των οποίων το τίμησαν δεόντως. Η μεταφορά του στα PCs, αν και είχε δοθεί βάρος στη διαφήμισή του, δεν είχε την επιτυχία που αναμενόταν, αφού ο χειρισμός του ήταν απαράδεκτος. Ετσι, έχοντας στα χέρια μου τον απόγονό του, κάποια προκατάληψη ομολογώ πως με διακατείχε. Χρειαζόμουν κάτι λοιπόν για να αλλάξει η διάθεσή μου, κι αυτό το βρήκα στη συσκευασία του τίτλου. Οπως κι εσείς θα παρατηρήσετε (τουλάχιστον όσοι το αγοράσετε), το CD περιέχεται σε μία πανέμορφη θήκη, όμοια μ' εκείνες των DVD-ROMs. Αυτό, σε συνδυασμό με τις πολύ όμορφες εικόνες που κοσμούν το εξωτερικό της συσκευασίας, μου άνοιξαν την όρεξη, η οποία προς στιγμήν πήγε να μου κοπεί και πάλι όταν κατά την εγκατάσταση διαπίστωσα ότι, ούτε λίγο ούτε πολύ, χρειαζόμουν 640MB αποθηκευτικού χώρου. Κάπως υπερβολικό το νούμερο, δεν νομίζετε; Ας είναι είπα, ευχόμενος να αποζημιωθώ από το gameplay...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ





Διαιρούμενη οθόνη για δυνατές συγκινήσεις.

ΑΥΞΑΝΕΣΘΕ ΚΑΙ ΠΛΗΘΥΝΕΣΘΕ

Το V-Rally 2 σας τοποθετεί στο τιμόνι 17 αγωνιστικών αυτοκινήτων εκ των πιο διάσημων του παγκόσμιου πρωταθλήματος ράλι. Αυτός ο αριθμός είναι από μόνος του εντυπωσιακός. Τι θα λέγατε, όμως, αν μαθαίνατε ότι αυξάνεται κατά δέκα ακόμα αυτοκίνητα, τα οποία ανεβάζουν το σύνολο στο εκπληκτικό νούμερο των 27; Πράγματι, υπάρχουν κάποια αυτοκίνητα bonus, τα οποία γίνονται διαθέσιμα εφόσον σημειώνεται πρόοδος στο παιχνίδι. Κάποια από αυτά αφορούν σε θρύλους του παρελθόντος, όπως η Lancia Stratos. Ηδη θα διαπιστώσατε ένα ισχυρότατο κίνητρο ώστε να καταβάλλετε κάθε δυνατή προσπάθεια προκειμένου να διακριθείτε.

Τα αυτοκίνητα χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, που γίνονται τέσσερις με την προσθήκη αυτής των bonus cars. Αναλυτικά υπάρχουν τρία αυτοκίνητα στην κατηγορία 1.6/1.3L KIT-Cars, πέντε στην κατηγορία 2L KIT-Cars και εννέα στην κατηγορία Word Rally Cars. Βέβαια, ανάλογες των κατηγοριών είναι και οι διαφορές των εκπροσώπων τους. Τα αυτοκίνητα WRC (World Rally Cars) είναι αυτά με τις υψηλότερες τεχνικές προδιαγραφές και επιδόσεις. Διαθέτουν κίνηση και στους τέσσερις τροχούς και ο δίλιτρος κινητήρας τους αποδίδει 300 BHP. Από την άλλη, οι εκπρόσωποι των KIT-Cars διαθέτουν τα απαραίτητα για αγώνες ράλι, αλλά οι επιδόσεις τους είναι σαφώς υποδεέστερες. Ωστόσο, όντας ελαφρύτερα αυτοκίνητα και διαθέτοντας μικρότερη ιπποδύναμη, είναι πιο εύκολα στην οδήγηση, απαιτώντας από τον οδηγό λιγότερες ικανότητες.

Η σχεδίαση όλων των μοντέλων ανεξαιρέτως είναι υπέροχη. Ευκρινέστατα και λαμπερά, τα εν λόγω μοντέλα συνιστούν πραγματική πρόκληση. Αποτελούν, δε, πιστά αντίγραφα των πραγματικών μοντέλων και είναι βαμμένα στα χρώματα των αγωνιστικών ομάδων που συμμετέχουν στο πρωτάθλημα. Ετσι, θα σας δοθεί η ευκαιρία όχι μόνο να οδηγήσετε αλλά και να περιεργαστείτε τα κα-



Παρακολουθείτε ένα ταλαιπωρημένο Citroën Saxo που τα δίνει όλα

ταπληκτικά αυτά μοντέλα, ανάμεσα στα οποία συμπεριλαμβάνονται τα Ford Focus, Subaru Impreza, Citroën Xsara κ.ά.

Κατά τη διάρκεια των αγώνων, ένα πλήθος από διαφορετικά εφέ αναλαμβάνουν να κάνουν την εικόνα ακόμα πιο ελκυστική. Παρατηρούμε, λοιπόν, ότι κατά τις συγκρούσεις τα αμαξώματα δεν μένουν αναλλοίωτα, αλλά εμφανίζουν ανάλογα στραπατσαρίσματα. Οι διάφορες τριβές δημιουργούν λάμψεις, τα δομικά υλικά κάθε πίστας επικάθονται στις λαμαρίνες, τα λάστιχα αφήνουν σημάδια στο δρόμο. Ολα συντελούν στη δημιουργία μίας ρεαλιστικής ατμόσφαιρας, εξαιρουμένων των ταμπλό των αυτοκινήτων που είναι για όλα τα ίδια. Αυτό το αρνητικό σημείο "επουλώνεται" από την καταπληκτική κίνηση του οδηγού αν επιλεγεί η κάμερα που δείχνει μέσα από το αυτοκίνητο. Τότε θα θαυμάσετε τις κοφτές κινήσεις και τα ανάποδα τιμόνια, παρακολουθώντας τα χέρια του οδηγού, αλλά και τις καταπληκτικές αλλαγές των ταχυτήτων.

ΑΜΕΤΡΗΤΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

Ωραία τα αυτοκίνητα, δεν λέω. Αν όμως δεν υπάρχουν κατάλληλες πίστες για να τα οδηγήσει κανείς... Τι; Ακουσα καλά; Πίστες είπατε; Δεν μιλάμε ούτε για μία, ούτε για δύο, ούτε για τρεις. Μιλάμε για 80 και πλέον πίστες που απαντώνται σε 12 διαφορετικές χώρες του κόσμου. Τι ζητάτε και δεν θα το βρείτε... Θέλετε χιόνι; Εχουμε. Θέλετε άσφαλτο; Εχουμε. Χώμα θέλετε; Κι απ' αυτό έχουμε. Επιλογές για όλα τα γούστα, σε διαδρομές μικρές ή μεγάλες, κυκλικές ή μη. Ακολουθώντας την υπέροχη σχεδίαση των αυτοκινήτων παρουσιάζουν κι αυτές με τη σειρά τους ένα εξαίσιο οπτικό αποτέλεσμα. Σχεδιασμένες με φαντασία και λεπτομέρεια, προκαλούν τον οδηγό να τις διασχίσει, ωθώντας το αγωνιστικό του στα όρια. Ανάλογα με τη χώρα στην οποία βρίσκεται κάθε πίστα, διαμορφώνεται και ο περιβάλλων χώρος της. Για παράδειγμα, στην Ινδονησία υπάρχει τροπική βλάστηση, ενώ στην Αυστραλία ξερή γη.

Κάτι που με ενθουσίασε ιδιαίτερα ήταν η εναλλαγή των τοπίων κατά τη διάρκεια μίας μεγάλης διαδρομής. Τα πάντα άλλαζαν στην πορεία κι έτσι ενώ είχα ξεκινήσει από μία περιοχή πυκνόφυτη, βρισκόμουν να διασχίζω τις όχθες κάποιας λίμνης, χαζεύοντας την ομορφιά της. Πρέπει να το βιώσετε για να καταλάβετε πόσο θετικό είναι αυτό το χαρακτηριστικό. Κι αν αυτό δεν σας προκαλέσει εντύπωση, τα αντικείμενα που πλαισιώνουν τις διαδρομές είμαι σίγουρος ότι θα το καταφέρουν. Μη μου



Η ώρα των πανηγυρισμών και της σαμπάνιας έχει πλέον φτάσει.

πείτε ότι δεν θα σας τραβήξουν την προσοχή τα πολύχρωμα και τεράστια αερόστατα, οι αιωροπτεριστές, τα ελικόπτερα κ.λπ. που απαντώνται σε διάφορα σημεία κάθε πίστας. Και πού να δείτε τους θεατές που τρέχουν πανικόβλητοι προς τα άκρα της πίστας όταν αντιλαμβάνονται ότι τους πλησιάζετε, για να αποφύγουν την οδυνηρή επαφή με το αγωνιστικό σας!

Η γραφική μαγεία που αφορά στις πίστες ολοκληρώνεται με την παράθεση διαφορετικών καιρικών συνθηκών, αλλά και την ύπαρξη διάφορων χρονικών ζωνών. Μπορείτε να οδηγήσετε υπό βροχή, χιονόπτωση ή να απολαύσετε έναν πιο υγιεινό περίπατο με τη συντροφιά των ακτίνων του ήλιου. Αν πάλι σας πειράζει το φως της ημέρας, δεν έχετε παρά να οδηγήσετε νύχτα ή κατά τη διάρκεια ενός μελαγχολικού απογεύματος. Η επιλογή σάς ανήκει.

ΜΗΧΑΝΟΚΙΝΗΤΑ ΟΝΕΙΡΑ

Θαυμάστε μερικά από τα καταπληκτικά αγωνιστικά μοντέλα του V-Rally 2 Expert Edition!



Hyundai Coupe



Corolla Brundle



Subaru Impreza



Ford Focus



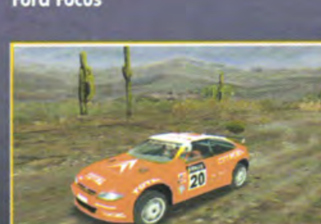
Seat Ibiza



Seat Cordoba



Peugeot 206



Citroën Xsara

ΤΥΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά είδη παιχνιδιού που αναλαμβάνουν να διευρύνουν την αντοχή του στο χρόνο καθώς και να μας προσφέρουν την ευχαρίστηση που αποζητάμε. Ας τα δούμε αναλυτικά...

ΚΑΜΕΡΕΣ ΟΔΗΓΗΣΗΣ









• Time Trial

Σ' αυτό τον τύπο αγώνων αντίπαλός σας είναι το χρονόμετρο και μόνο. Επιλέγοντας το αγωνιστικό της αρεσκείας σας, προσπαθείτε να σημειώσετε τον καλύτερο δυνατό χρόνο στην πίστα της επιλογής σας. Δεν υπάρχουν άλλα αυτοκίνητα στην πίστα που τρέχετε, ώστε να δυσχεραίνουν το έργο σας. Ακόμα και με κάποιον φίλο σας να παίξετε, διαιρώντας την οθόνη (split screen), θα κληθείτε ν' αγωνιστείτε εναλλάξ. Επιπλέον, σας παρέχεται η δυνατότητα ενεργοποίησης του αυτοκινήτου φαντάσματος (ghost car), το οποίο τρέχει τη διαδρομή στον καλύτερο χρόνο που έχετε σημειώσει μέχρι εκείνη την στιγμή. Ο εν λόγω τύπος αγώνων θα μπορούσε κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί και για την εξοικείωση με τις πίστες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι.

• Arcade

Εδώ τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν. Το ζητούμενο σε αυτό τον τύπο αγώνων είναι η ολοκλήρωση κάθε διαδρομής μέσα σε ένα προκαθορισμένο χρονικό όριο, προκειμένου να σας επιτραπεί να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο. Υπάρχουν συνολικά τρία επίπεδα δυσκολίας (level 1, level 2, expert level), εκ των οποίων αρχικά διαθέσιμο είναι το πρώτο. Σε κάθε αγώνα υπάρχουν τέσσερα αυτοκίνητα ταυτόχρονα στην οθόνη, κάτι που σημαίνει ότι τρεις αντίπαλοι θα επιχειρήσουν να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Να σημειώσουμε ότι, όποια ζημιά προκληθεί στο αγωνιστικό σας από πιθανές συγκρούσεις, εμφανίζεται στο μεταλλικό σκελετό του, χωρίς ωστόσο να επηρεάζει τις επιδόσεις του.

• V-Rally Trophy

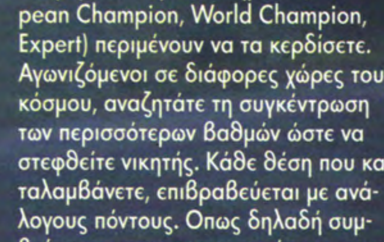
Ωρα να διεκδικήσετε και κάποιο τρόπαιο, δεν νομίζετε; Σε αυτό τον τύπο αγώνων θα έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε όχι ένα, αλλά τρία τρόπαια συνολικά. Οι αντίστοιχες διοργανώσεις που τα προσφέρουν είναι οι European, World και Expert. Καθεμία από αυτές περιλαμβάνει το δικό της αριθμό από πίστες, οι οποίες μπορεί να είναι κυκλικές ή ανοιχτές. Διαγωνίζεστε και πάλι με τρεις αντιπάλους στοχεύοντας, στο τέλος κάθε διοργάνωσης, να έχετε επιτύχει τον καλύτερο συνολικά χρόνο. Ξεκινάτε παίρνοντας μέρος στη διοργάνωση European, την οποία θα πρέπει να κερδίσετε για ν' αποκτήσετε πρόσβαση στις επόμενες. Οπως και στον προηγούμενο τύπο αγώνων έτσι κι εδώ οποιαδήποτε ζημιά δεν επηρεάζει την απόδοση του αυτοκινήτου παρά μόνο την εξωτερική εμφάνισή του.



Η βροχή μαστιγώνει αλύπητα τον μεταλλικό σκελετό του αγωνιστικού θηρίου.

• Championship

Ο τελευταίος τύπος αγώνων φιλοδοξεί να σας προσφέρει μία ρεαλιστική εμπειρία, ανάλογη αυτής που βιώνουν οι επαγγελματίες οδηγοί, τηρουμένων, βέβαια, των αναλογιών. Τρία διαφορετικά πρωταθλήματα (European Champion, World Champion, Expert) περιμένουν να τα κερδίσετε. Αγωνιζόμενοι σε διάφορες χώρες του κόσμου, αναζητάτε τη συγκέντρωση των περισσότερων βαθμών ώστε να στεφθείτε νικητής. Κάθε θέση που καταλαμβάνετε, επιβραβεύεται με ανάλογους πόντους. Οπως δηλαδή συμβαίνει και στην πραγματικότητα, αφού είπαμε ήδη ότι αυτός ο τύπος αγώνων φιλοδοξεί να εξομοιώσει στο μέγιστο δυνατό βαθμό τις συνθήκες του πραγματικού πρωταθλήματος. Φυσικά τρέχετε μόνος, αλλά στο τέλος συγκρίνονται οι χρόνοι για να αναδειχθεί ο νικητής. Εδώ υπάρχει ένας επιπλέον πονοκέφαλος, που δεν είναι άλλος από την επιδιόρθωση των ζημιών. Οι όποιες φθορές του αυτοκινήτου σας έχουν άμεσο αντίκτυπο στις επιδόσεις του. Γι' αυτό επιδείξτε την ανάλογη προσοχή.



Δυνατές μονομαχίες για την κατάκτηση της πρώτης θέσης.



Η εικόνα είναι από αγώνα με αυτοκίνητα bonus.

ΗΜΙΡΕΑΛΙΣΤΙΚΗ ΟΔΗΓΗΣΗ...

Ολα τα παραπάνω θα αποτελούσαν φλυαρίες και μόνο εάν ο χειρισμός και το φυσικό μοντέλο του V-Rally 2 Expert Edition δεν ήταν άξια λόγου. Ευτυχώς, όμως, το εν λόγω παιχνίδι, απαλλαγμένο από τις ασθένειες του παρελθόντος, εμφανίζει ένα συμπαθητικό πρόσωπο. Ο χειρισμός του είναι απλούστατος και η απόκριση του αυτοκινήτου στις εντολές μας άμεση. Το λεπτό σημείο, στο οποίο θα πρέπει να εστιάσετε, είναι η ρύθμιση της ευαισθησίας του χειριστηρίου που θα επιλέξετε. Οταν καταφέρετε να το ρυθμίσετε ανάλογα με τις διαθέσεις σας, θα απολαύσετε ένα υπέροχο παιχνίδι Rally, το οποίο διαθέτει ένα μοντέλο φυσικής που επιτρέπει στο αγωνιστικό μας να συμπεριφέρεται αρκετά ρεαλιστικά. Ξεκαθαρίζω ότι υπολείπεται ρεαλισμού, συγκρινόμενο, για παράδειγμα, με το Rally Masters, κάτι που είναι εμφανές και στο replay των αγώνων, όπου παρατηρούμε τα αυτοκίνητα να κινούνται κάπως αφύσικα. Παρ' όλα αυτά, οι πλαγιολισθήσεις και τ' ανάποδα τιμόνια κάνουν αισθητή την παρουσία τους. Οι δε ανωμαλίες του οδοστρώματος απηχούν αρκετά στη συμπεριφορά του αυτοκινήτου. Αν, για παράδειγμα, διασχίζετε ένα τμήμα μιας διαδρομής με πάμπολλα "σαμαράκια", θα παρατηρήσετε το αγωνιστικό σας να "χοροπηδά" ανεξέλεγκτα, απαιτώντας την επίδειξη των ικανοτήτων σας για να κρατηθεί εντός πορείας. Επίσης, δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα ανατραπείτε, ξεφεύγοντας από τα όρια της πίστας, ούτε θα είναι λίγες οι φορές που θα συγκρουστείτε με συμπαγείς όγκους, μετατρέποντας το αυτοκίνητο σε τσαλακωμένο ρούχο.

Η συμπεριφορά των αυτοκινήτων θα έπρεπε να παρουσιάζει μεγάλες διαφορές από μοντέλο σε μοντέλο, αφού αυτά είναι χωρισμένα σε κατηγορίες ανάλογα με τις επιδόσεις τους. Ομως, δυστυχώς, οι διαφορές δεν είναι τόσο αισθητές. Ολα δείχνουν να συμπεριφέρονται πανομοιότυπα. Βέβαια, τα "ασθενέστερα" μοντέλα ελέγχονται πιο εύκολα, όμως αυτό δεν αρκεί για να προσδώσει τον απαιτούμενο ρεαλισμό ώστε να διεκδικήσει ο τίτλος τα σκήπτρα της κατηγορίας του. Ο παρόμοιος δε τρόπος που συμπεριφέρονται τα αυτοκίνητα κατά τη διάρκεια αγώνων που λαμβάνουν χώρα υπό διαφορετικές καιρικές συνθήκες και περιβάλλοντα επίσης δεν το βοηθά. Παρά τις συγκεκριμένες ελλείψεις, όμως, παραμένει ένας υπέροχος τίτλος για όσους δεν αναζητούν το υψηλότερο επίπεδο ρεαλισμού στο παιχνίδι τους.

Τέλος, αρκετές είναι οι κάμερες, τόσο οι εσωτερικές όσο και οι εξωτερικές, από τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε την κατάλληλη, αυτή δηλαδή που θα σας βοηθήσει να χειριστείτε όσο το δυνατόν καλύτερα το αυτοκίνητό σας. Προς αυτή την κατεύθυνση είναι στραμμένη και η προσπάθεια του συνοδηγού ο οποίος, δυνατά και καθαρά, προειδοποιεί για τα επερχόμενα κομμάτια της διαδρομής. Αν έπειτα από όλα αυτά δεν καταφέρετε να οδηγήσετε με επιτυχία, ασχοληθείτε καλύτερα με το τάβλι ή κάποιο άλλο επιτραπέζιο παιχνίδι...

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ ΠΙΣΤΕΣ

Ενα καινοτόμο χαρακτηριστικό του V-Rally 2 αποτελεί αναμφίβολα η δυνατότητα που παρέχει στον παίκτη να κατασκευάζει τις δικές του πίστες. Οσο μεγάλος κι αν είναι ο αριθμός των 80 και πλέον διαδρομών που ενσωματώνει το παιχνίδι, είναι αδύνατον να καλύψει όλες τις απαιτήσεις. Τι πιο ωραίο, λοιπόν, από τη δυνατότητα κατασκευής διαδρομών δικής μας έμπνευσης, με σκοπό την παροχή της μέγιστης δυνατής απόλαυσης. Ο σχετικός editor είναι απλός στη χρήση του. Περιέχει διάφορα εικονίδια που απηχούν στις κυριότερες εντολές για την κατασκευή κάθε πίστας. Την αναλυτική επεξήγησή τους θα βρείτε στο σχετικό εγχειρίδιο που συνοδεύει το παιχνίδι. Αντιλαμβάνεστε, λοιπόν, πόσο διευρύνεται η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Αν, μάλιστα, συνυπολογίσετε ότι, εγκαθιστώντας την εφαρμογή V-Rally Online, θα μπορείτε να συνδεθείτε με τον server της εταιρείας για να ανταλλάξετε πίστες αλλά και να συγκρίνετε χρόνους, τότε καταλαβαίνετε ότι μιλάμε για σπουδαία πράγματα.



Ενα ακόμα όμορφο αγωνιστικό στιγμιότυπο.



Ωρα για τις απαραίτητες επιδιορθώσεις για τη συνέχιση του σκληρού αγώνα.

Δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε όμως ν' αναφέρουμε και τη δυνατότητα για παιχνίδι πολλαπλών παικτών, την οποία επίσης ενσωματώνει ο τίτλος. Η οθόνη του υπολογιστή μας μπορεί να φιλοξενήσει έως και τέσσερις παίκτες, οι οποίοι εναλλακτικά μπορούν να συμμετάσχουν σε κάποιους από τους διαθέσιμους τύπους παιχνιδιού. Ταυτόχρονα όμως με την επιλογή διαιρούμενης οθόνης (split screen), μπορούν να συμμετάσχουν δύο παίκτες στις κατηγορίες Time Trial, Arcade και Trophy. Τι περισσότερο θα μπορούσατε να ζητήσετε από ένα παιχνίδι;

ΠΑΡΑΛΙΓΟ ΒΑΣΙΛΙΑΣ...

Το V-Rally 2 κατάφερε να διαλύσει την προκατάληψη που μου είχε δημιουργήσει ο πρόγονός του. Είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι, ιδιαίτερα προκλητικό και όμορφο, το οποίο δείχνει να ακροβατεί μεταξύ arcade και εξομοίωσης. Αν είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο ο τρόπος με τον οποίο συμπεριφέρονται τα αγωνιστικά αυτοκίνητα, ίσως να μιλούσαμε για το κορυφαίο παιχνίδι της κατηγορίας. Εστω κι έτσι, όμως, πλασάρεται με σχετική άνεση στα κορυφαία, διαθέτοντας μεγάλη αντοχή στο χρόνο και εξαιρετικά πλούσιο περιεχόμενο. Αν αγαπάτε τα παιχνίδια με αγώνες αυτοκινήτων, τότε το V-Rally 2 Expert Edition κάποιες συγκινήσεις έχει φυλαγμένες και για εσάς... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	86

88



Μία τονωτική ένεση εν αναμονή του Colin McRae Rally 2.



Wacky Races

Wacky Races ή, αλλιώς, εκκεντρικοί αγώνες. Από τον τίτλο και μόνο νομιμοποιείστε να φανταστείτε οτιδήποτε σχετικά με τη θεματολογία του παιχνιδιού. Ομως, για να μη σπάτε αδίκως το κεφάλι σας, θα σας πληροφορήσω ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι διαφορετικό από τα συνήθη, στο οποίο πρωταγωνιστούν χαριτωμένα cartoons...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 32MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο αρχικός προβληματισμός μου είχε να κάνει με τις ηλικίες στις οποίες απευθύνεται το Wacky Races. Παρακολουθώντας τη χαριτωμένη όσο και κωμική εισαγωγή, θεώρησα ότι στόχευε σε παιδιά μικρής ηλικίας. Οταν όμως έπαιξα την πρώτη πίστα, διαπίστωσα με έκπληξη ότι η δυσκολία του ήταν αυξημένη. Υπέθεσα, λοιπόν, ότι η αρχική εκτίμησή μου ήταν λανθασμένη. Πάντως, μέχρι τώρα δεν έχω καταφέρει να απαντήσω στο ερώτημα που έθεσα στον εαυτό μου. Ομολογώ ότι παραμένω μπερδεμένος. Για το λόγο αυτόν, θα σας παραθέσω τα στοιχεία που θεωρώ απαραίτητα ώστε καθένας από εσάς να δώσει τη δική του απάντηση.

ΕΚΚΕΝΤΡΙΚΟΤΗΤΕΣ...

Από τις πρώτες κιόλας εικόνες διαφαίνεται η εκκεντρικότητα του τίτλου. Η εισαγωγή αποτελεί στην ουσία ένα μικρό επεισόδιο κινουμένων σχεδίων. Οι πρωταγωνιστές είναι κι αυτοί με τη σειρά τους κινούμενα σχέδια, ενώ η όλη ατμόσφαιρα δείχνει να υπηρετεί το συγκεκριμένο στυλ.

Το περιεχόμενο του τίτλου είναι δύσκολο να καταταχθεί σε μία κατηγορία. Ουσιαστικά πρόκειται για αγώνες με περίεργα οχήματα, τα οποία διαθέτουν όπλα και ένα σωρό από ασυνήθιστες λειτουργίες. Αναλαμβάνοντας τον έλεγχο ενός



Δεν ξέρω αν πιο όμορφο είναι το βαρύτιμο κύπελλο ή η αιθέρια ύπαρξη που το κέρδισε.



Combat mode για δυνατές αναμετρήσεις.



Θαυμάστε τους απίθανους τύπους των εκκεντρικών αγώνων.

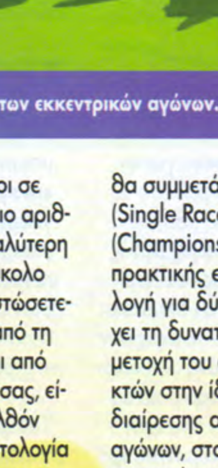


Πριν να γίνει χαλκομανία από το τρένο, ήταν ένα εκπληκτικό όχημα.

από αυτά προσπαθείτε, κινούμενοι σε κυκλικές διαδρομές και για κάποιο αριθμό γύρων, να τερματίσετε στην καλύτερη δυνατή θέση. Δεν είναι διόλου εύκολο εγχείρημα, αφού -όπως θα διαπιστώσετε- τα εμπόδια, που πηγάζουν τόσο από τη διαμόρφωση κάθε πίστας όσο και από την επιθετικότητα των αντιπάλων σας, είναι πολλά. Πιθανότατα στο παρελθόν κάποιο παιχνίδι με ανάλογη θεματολογία να σας είχε απασχολήσει. Ομως, στο συγκεκριμένο υπάρχει μία εντελώς διαφορετική ατμόσφαιρα, αποτέλεσμα των γραφικών τύπου cartoon, που το κάνουν μοναδικό. Αν μη τι άλλο, αναμένεται να σας ξενίσει...

ΟΘΟΝΕΣ ΕΠΙΛΟΓΩΝ

Επισκεπτόμενοι το κεντρικό menu, θα διαπιστώσετε ότι αποτελείται από λιγοστές επιλογές. Διαδικασίες για τη φόρτωση κάποιου ήδη αποθηκευμένου παιχνιδιού, όπως και για την αποθήκευση ενός νέου τραβούν αμέσως την προσοχή. Η πρώτη επιλογή, όμως, που θα τύχει της προτιμήσεώς σας θα είναι η "Options", αφού φαντάζομαι ότι όλοι θα θέλατε να ρυθμίσετε τα χειριστήρια που θα χρησιμοποιήσετε, όπως και κάποιες άλλες παραμέτρους για τον ήχο και τα γραφικά πριν να ξεκινήσετε να παίζετε το παιχνίδι.



Εχοντας τελειώσει με τα προκαταρκτικά, θα κατευθυνθείτε στην επιλογή "Start", η οποία θα σας επιτρέψει την πρόσβαση στο κυρίως παιχνίδι. Η επιλογή για έναν παίκτη (1 Player) σάς επιτρέπει την πρόσβαση σε ένα νέο menu, από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε εάν θα συμμετάσχετε σε μεμονωμένο αγώνα (Single Race), αγώνα πρωταθλήματος (Championship) ή, τέλος, σε αγώνα πρακτικής εξάσκησης (Practice). Η επιλογή για δύο παίκτες (2 Players) παρέχει τη δυνατότητα για ταυτόχρονη συμμετοχή του συγκεκριμένου αριθμού παικτών στην ίδια οθόνη με την τεχνική της διαίρεσης αυτής (split screen). Οι τύποι αγώνων, στους οποίους μπορείτε να συμμετάσχετε, είναι δύο. Ο πρώτος φέρει την ονομασία Race και ο δεύτερος την ονομασία Battle Mode.

Οι προαναφερόμενες είναι λίγο πολύ γνώριμες επιλογές από παιχνίδια που πραγματεύονται μηχανοκίνητους αγώνες. Ετσι, εύκολα καταλαβαίνουμε ότι σε έναν βαθμό το χαρακτήρα του Wacky Races συνθέτουν στοιχεία racing. Παρ' όλα αυτά, ας τους ρίξουμε μια αναλυτική ματιά μήπως και εξιχνιάσουμε το έγκλημα...

Practice

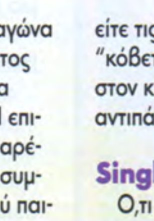
Πρόκειται για έναν τύπο αγώνων με αντίπαλο το χρονόμετρο. Η διαδρομή κάθε πίστας είναι χαρακτηρισμένη με έναν αρχικό χρόνο, τον οποίο προσπαθείτε να καταρρίψετε. Το μόνο όχημα που υπάρχει στην οθόνη είναι το δικό σας κι έτσι θα μπορείτε να αφοσιωθείτε στην οδήγησή του και μόνο, απαλλαγμένοι από τους μπελάδες που θα σας προκαλούσαν οι αντίπαλοί σας. Η εν λόγω επιλογή στοχεύει κυρίως στην εκμάθηση κάθε πίστας έτσι ώστε να αποφεύγετε τα διάφορα εμπόδια που εμπεριέχονται, αλλά και να χρησιμοποιείτε τις διάφορες συντομεύσεις για να "κόβετε" δρόμο. Με τον τρόπο αυτό στον κυρίως αγώνα θα πλεονεκτείτε των αντιπάλων σας.

Single Race

Ο,τι ακριβώς σημαίνει η μετάφραση της συγκεκριμένης φράσης στα ελληνικά, δηλαδή μεμονωμένος αγώνας. Επιλέγετε ένα από τα διαθέσιμα οχήματα, μία πίστα της αρεσκείας σας (αρκεί να την έχετε ξεκλειδώσει πρώτα) και βουρ για την κατάκτηση της πρώτης θέσης. Οι αγώνες διεξάγονται σε κυκλικές πίστες, όπως άλλωστε και όλοι οι υπόλοιποι, και διαρκούν για πεπερασμένο αριθμό γύρων.

Championship

Φανταστείτε τι θα προκύψει εάν βάλουμε πολλές Single Races μαζί, καθεμία εκ των οποίων θα επιβραβεύει, με ανάλογους πόντους, τη θέση στην οποία θα τερματίζουν οι αγωνιζόμενοι. Υποθέστε ότι έχουμε αθλοθετήσει κι ένα κύπελλο, το οποίο προσφέρεται στον παί-





Μαμά, κοίτα, πετάω!

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Πώς σας φαίνονται αυτοί οι εκκεντρικοί τύποι και τα επίσης εκκεντρικά οχήματά τους; Προσέξτε τι θα πείτε γιατί θα κληθείτε να ενσαρκώσετε έναν από αυτούς.

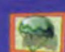
CREEPY COUPE
GRUESOME TWOSOME



TOPSPEED	FAST
GRIP	GOOD
WEAPON	
MOBILITY	

ARMY SURPLUS SPECIAL
SERGEANT BLAST & PRIVATE MEEKLY



TOPSPEED	AVERAGE
GRIP	EXCELLENT
WEAPON	
MOBILITY	

COMPACT PUSSYCAT
PENELOPE PITSTOP



TOPSPEED	FASTEST
GRIP	AVERAGE
WEAPON	
MOBILITY	

BOULDER-MOBILE
THE SLAG BROTHERS



TOPSPEED	EXCELLENT
GRIP	AVERAGE
WEAPON	
MOBILITY	

TURBO TERRIFIC
PETER PERFECT



TOPSPEED	FASTEST
GRIP	AVERAGE
WEAPON	
MOBILITY	

κτη που θα κατορθώσει να συλλέξει τους περισσότερους πόντους, κι έχετε την περιγραφή του συγκεκριμένου τύπου παιχνιδιού. Υπάρχουν πέντε πρωταθλήματα για να ολοκληρώσετε. Οπως όμως συμβαίνει συνήθως, αρχικά έχετε πρόσβαση μόνο στο πρώτο. Η συμμετοχή σας στα επόμενα θα εξαρτηθεί από τις επιδόσεις που θα σημειώσετε στα προηγούμενα.

Race

Αυτός ο τύπος παιχνιδιού καθώς κι ο επόμενος φαίνεται να είναι οι πιο συναρπαστικοί, αφού μπορούν να θέσουν αντιμέτωπους δύο ανθρώπινους αντιπάλους. Στον συγκεκριμένο κάθε παίκτης επιλέγει το όχημα που επιθυμεί και προσπαθεί να κερδίσει τον αντίπαλό του σε μία κούρσα διάρκειας μερικών γύρων.

Battle Mode

Κατά την ταπεινή μου άποψη, αυτός είναι ο καλύτερος τύπος αγώνων που διαθέτει το Wacky Races. Οι αντίπαλοι προσπαθούν να εξοντώσουν ο ένας τον άλλο, παίζοντας σε μία οθόνη που είναι χωρισμένη στα δύο. Ενα μικρό ραντάρ αναλαμβάνει να σας οδηγεί στα ίχνη αντιπάλου. Οπλιστείτε με τα power ups που θα βρείτε διάσπαρτα στις πίστες κι εξαπολύστε την επίθεσή σας στον εχθρό. Οποιος καταφέρει να εξοντώσει τον αντίπαλό του τόσες φορές όσες το παιχνίδι απαιτεί ανακηρύσσεται τελικός νικητής.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ & ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Οι πίστες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι είναι ευφάνταστες σε ό,τι αφορά στην σχεδίασή τους. Περιλαμβάνουν διαδρομές σε πόλεις, σε χιονισμένα τοπία, σε αμερικανικές ερήμους και σε αγρούς. Ακολουθώντας το γενικότερο ύφος του τίτλου, δείχνουν να αποτελούν ένα περιβάλλον παρόμοιο με αυτό που συναντά κάποιος στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Ετσι, το στοιχείο που φαίνεται να κυριαρχεί είναι το κωμικό. Ανάλαφρα σχεδιασμένα αντικείμενα, όπως σπίτια, χιονάνθρωποι, τρένα, αλλά και αυτοί οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές δημιουργούν μία ατμόσφαιρα κωμική κι ευχάριστη. Τα πολλά κι έντονα χρώματα συμβάλλουν κι αυτά κατά πολύ, αφού κάθε εικόνα μοιάζει να 'χει βγει από μπλοκ ζωγραφικής. Σε αυτό το πλαίσιο κινούμενοι οι σχεδιαστές κατορθώνουν να παρουσιάσουν ενδιαφέρουσες διαδρομές που ενσωματώνουν πλήθος αντικειμένων, όπως τούνελ, σιδηροδρομικές γραμμές, φυσικά εμπόδια και περίτεχνες στροφές. Ολο και κάτι θα βρεθεί στο δρόμο σας, με σκοπό να δυσκολέψει την πορεία σας, και τις περισσότερες φορές θα είναι ιδιαίτερα αστείο. Βέβαια επαναλαμβανόμενο, θα καταντήσει εκνευριστικό, αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία.

Τα εκκεντρικά οχήματα δικαιώνουν πλήρως το χαρακτηρισμό που τους αποδίδεται. Τόσο με το σχήμα τους όσο και με την επίδειξη των δυνατοτήτων τους, καταφέρνουν να εντυπωσιάσουν. Με τους επίσης εκκεντρικούς κατόχους τους αποτελούν μοναδικές φιγούρες. Ας δούμε μερικές από αυτές.

Boulder-Mobile

Το όχημα αυτό ανήκει στους Slag Brothers, δύο εξωφρενικούς τύπους με μακριές γενειάδες που φορούν προβιές και κρατούν ρόπαλα, όλα ενδεικτικά γνωρίσματα της εποχής τους. Πρόκειται για ένα κατασκεύασμα από λαξευμένη πέτρα, το οποίο αποτελεί ένα εξαίρετο όσο κι αντιπροσωπευτικό δείγμα της αυτοκίνησης κατά τη διάρκεια της Λίθινης Εποχής!

Turbo Terrific

Μία ειδικά διαμορφωμένη φόρμουλα που προσπαθεί να δικαιολογήσει την ονομασία της αναπτύσσοντας μεγάλες ταχύτητες. Ευτυχής κάτοχός της ο κύριος Peter Perfect. Δεν λέω, εντυπωσιακά ονόματα, τόσο του αυτοκινήτου όσο και του οδηγού, αλλά όπου ακούς πολλά κεράσια βάστα και μικρό καλάθι...

Compact Pussycat

Η Penelope Pitstop ενσαρκώνει την εκπρόσωπο του ασθενούς φύλου. Πρόκειται για μία ντελικάτη, ξανθιά κουκλίτσα που σίγουρα δεν θα σας χαριστεί. Οσο όμορφη εμφάνιση διαθέτει άλλο τόσο επικίνδυνη αντίπαλος είναι. Το όχημά της είναι εξίσου όμορφο. Η Compact Pussycat είναι μία ροζ (;) καμπριολέ λιμουζίνα της δεκαετίας του '60, η οποία διαθέτει κατακόκκινα σαρκώδη χείλη και μια ομπρέλα που την προφυλάσσει από τις αντίξοες καιρικές συνθήκες. Μπορείτε, λοιπόν, να φανταστείτε το οπτικό αποτέλεσμα.

Στο ίδιο ύφος είναι σχεδιασμένα και τα υπόλοιπα οχήματα. Κοινό χαρακτηριστικό όλων η εκκεντρική εμφάνιση και η επίδειξη μοναδικών δυνατοτήτων.

ΠΕΡΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΛΛΩΝ...

Στον τομέα του χειρισμού το Wacky Races δεν τα καταφέρνει κι άσχημα. Τα



Μόλις γίνατε μάρτυρες μίας εξωφρενικής εκκίνησης.



Αυτό το μικρό συννεφάκι φαινόταν τόσο αθώο!

πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσετε είναι ελάχιστα. Εκτός από τα βέλη κατευθύνσεως θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε ακόμα δύο, ένα για να ενεργοποιείτε τα όπλα σας κι ένα για να ενεργοποιείτε τα ειδικά χαρακτηριστικά του οχήματός σας. Ο έλεγχος ασκείται από προοπτική τρίτου προσώπου και στη διάθεσή σας έχετε δύο κάμερες. Η μόνη διαφορά τους είναι ότι η μία δείχνει το όχημα από μια περισσότερο κοντινή απόσταση.

Φυσικά, δεν νομίζω να περιμένετε να βιώσετε την αίσθηση που προσφέρουν τα παιχνίδια τύπου "Rally Masters". Ξεχάστε τ' ανάποδα τιμόνια και τα ακριβέστατα μοντέλα φυσικής. Εδώ μιλάμε για κινούμενα σχέδια. Αυτό που ενδιέφερε εμένα ήταν η απόκριση στις εντολές μου. Και δεν απογοητεύτηκα. Ολα τα οχήματα αντιδρούν άμεσα, αλλά πάντα σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά τους. Αλλα διαθέτουν μεγαλύτερη ταχύτητα, άλλα καλύτερα κρατήματα κι έτσι θα πρέπει να επιλέξετε σοφά ποιο ταιριάζει περισσότερο σε κάθε πίστα.

Κατά τη διάρκεια των αγώνων σας στην οθόνη απεικονίζονται όλες οι πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας δείκτης ταχύτητας, καθώς και μία μπάρα στην οποία απεικονίζονται η θέση και η απόσταση των αντιπάλων. Πάνω δεξιά απεικονίζονται πληροφορίες σχετικά με το χρόνο σας, το γύρο στον οποίο βρίσκεστε, καθώς και τη θέση που καταλαμβάνετε τη συγκεκριμένη στιγμή. Ομως το πιο νευραλγικό σημείο της οθόνης βρίσκεται πάνω και δεξιά. Εκεί υπάρχουν ζωτικές πληροφορίες. Ενας δείκτης ενέργειας αναλαμβάνει να σας πληροφορεί για την κατάσταση των όπλων σας. Εδώ θα πρέπει να εξηγήσουμε ότι, ξεκινώντας κάθε αγώνα, τόσο τα όπλα σας όσο και οι ασυνήθιστες δυνατότητες του οχήματός σας, είναι απενεργοποιημένες. Για να τις ενεργοποιήσετε, θα πρέπει να συγκεντρώνετε κάποια power ups που διαθέτουν το σχήμα ενός ζεύγους φτερών και βρίσκονται σε διάφορα σημεία κάθε πίστας. Μάλιστα, διαθέτουν διαφορετικά χρώματα που είναι ενδεικτικά της λειτουργίας που επιτελούν. Αλλα σας παρέχουν αύξηση της ενέργειάς σας, άλλα προσδίδουν στο όχημά σας επιπλέον δυνατότητες και άλλα αλλάζουν τον οπλισμό σας. Πρέπει όμως να φτάνετε κοντά τους πριν από τους αντιπάλους σας, αφού και αυτοί τα έχουν ανάγκη το ίδιο.

Δύο εικονίδια στο ίδιο μέρος της οθόνης σάς πληροφορούν για το όπλο που διαθέτετε κάθε στιγμή αλλά και τη special δυνατότητα του οχήματός σας.

Τα όπλα είναι φανταστικά. Ενδεικτικά αναφέρω μερικά. Ενα σύννεφο που κυνηγά τους αντιπάλους σας και τους κατακεραυνώνει, ένα μελίσσι του οποίου οι μέλισσες αποπροσανατολίζουν τον οδηγό, νάρκες, ρουκέτες και πολλά άλλα. Οσο για τις ασυνήθιστες δυνατότητες που διαθέτουν τα οχήματα και για να πάρετε μια γεύση, σας λέω ότι μπορούν να πετούν για λίγο, βγάζοντας φτερά ή αλεξίπτωτα, αποκτούν τεράστιες ρόδες για να περνούν πάνω από εμπόδια, "φορούν" αγωνιστικά λάστιχα για έξτρα ταχύτητα κ.λπ.

Ανάλογα είναι και τα εμπόδια που θα συναντήσετε. Πίδακες νερού που εμφανίζονται ξαφνικά, κυλιόμενοι κορμοί δέντρων από τη γειτονική πλαγιά, τρένα που μεταμορφώνουν σε χαλκομανία το όχημά σας. Γενικά πρόκειται για πολύ διασκεδαστικά εφευρήματα που υπηρετούν άψογα το ύφος του παιχνιδιού.

Ομως και ο ήχος ανήκει στα ατού του Wacky Races. Μία καταπληκτική μουσική συνοδεύει τον παίκτη σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, δημιουργώντας την αίσθηση ότι βρίσκεται σε κάποιο λούνα παρκ. Τα οχήματα διαθέτουν ήχους που ξεχωρίζουν το ένα από το άλλο, ενώ οι οδηγοί τους κάνουν πάρτι, ξεστομίζοντας ένα σωρό αστείες φράσεις, ο καθένας με τη δική του χροιά φωνής. Οτιδήποτε κι αν συμβαίνει στην οθόνη, ακολουθείται από το ανάλογο ηχητικό εφέ. Πραγματικά σε αυτό τον τομέα ο τίτλος τα καταφέρνει θαυμάσια.

ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΑ ΠΑΙΔΙΑ

Δεν ξέρω αν έπειτα από όλα όσα διαβάσατε κατορθώσατε να σχηματίσετε γνώμη. Πάντως, εγώ αρχίζω να πιστεύω ότι το Wacky Races απευθύνεται στα "μεγάλα" παιδιά και σίγουρα σε όλους όσοι ανήκουν στο φανατικό κοινό των cartoons. Είναι ένας διαφορετικός τίτλος, με κάποια πολύ σημαντικά στοιχεία που αφορούν κυρίως στα γραφικά και τον ήχο. Δεν μπορώ να ισχυριστώ ότι καθηλώνει τον παίκτη. Είναι απλώς μία ευκαιρία να αφήσετε πίσω σας την πεζή πραγματικότητα και να αφεθείτε στο μαγικό κόσμο των κινουμένων σχεδίων... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	65

70



Η εισβολή των κινουμένων σχεδίων!

HINTS & TIPS

Δώδεκα; Σωστά, σας προσφέρουμε κόλπα για δώδεκα παιχνίδια αυτό το δεκαπενθήμερο, πολλά εκ των οποίων μόλις που έχουν κυκλοφορήσει στην ελληνική αγορά. Ο λόγος που υπερηφανευόμαστε για τον αριθμό είναι διότι αφ' ενός όπως το πάμε θα πλησιάσουμε το νούμερο των 30 παιχνιδιών, για τα οποία θα δίνουμε κόλπα και κωδικούς ανά μήνα (!), αφ' ετέρου το 12άρι το πιάσαμε χωρίς "εξωτερική" βοήθεια από αναγνώστες. Φανταστείτε αν είχατε στείλει κι εσείς τι νούμερο θα είχαμε "χτυπήσει". Γι' αυτό στρωθείτε για την επόμενη φορά και στείλτε τίποτα!

του Πέτρου Παπαδανασίου

CRIMSON SKIES

Ενα εντελώς πρωτότυπο flying sim, το οποίο εξελίσσεται σε ένα εναλλακτικό 1937, όπου οι ιπτάμενες μηχανές συνδυάζουν την τεχνολογία της εποχής και σχεδιαστικές τεχνικές που εμφανίστηκαν πολύ αργότερα στην πραγματικότητα, με μοναδικό σκοπό να παιδέψουν τον Φουρνιστάκη κατά τη διάρκεια του review.



Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές που περιέχονται στο Crimson Skies, πηγαίνετε στο Campaign menu και κάνετε δεξί κλικ στο μικροφωνάκι που εμφανίζεται στο αριστερό άκρο της οθόνης. Πληκτρολογήστε "**idaho**" (χωρίς τα εισαγωγικά) και ένα νέο menu θα εμφανιστεί στο άλλο άκρο της οθόνης, από όπου μπορείτε πλέον να επιλέξετε οποιαδήποτε αποστολή θέλετε.

DARK REIGN 2

Συνεχίζουμε το σερί των καινούριων παιχνιδιών με αυτό το θαυμάσιο RTS. Ακολουθεί η μέθοδος με την οποία αποκτάτε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές.

Ξεκινήστε το παιχνίδι με τη χρήση της command line: **-cmd: "gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"**, όπως ακριβώς είναι γραμμένη εδώ. Αφού μπείτε κανονικά στο παιχνίδι, πατή-

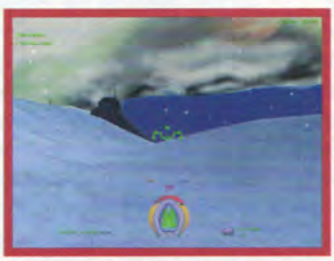




στε το πλήκτρο "Tools", που βρίσκεται στο κάτω δεξί άκρο της οθόνης. Επιλέξτε "Load" στο μενού που ακολουθεί, από όπου μπορείτε πλέον να διαλέξετε όποια αποστολή θέλετε, οποιασδήποτε campaign. Οταν φορτώσει η αποστολή, πατήστε πάλι το πλήκτρο "Tools" και μετά "Play Mission". Αυτή η μέθοδος σας επιτρέπει ακόμη να δείτε όλα τα ενδιάμεσα cinematics.

DESCENT 3

Ολως περιέργως δεν είχαμε παρουσιάσει μέχρι σήμερα cheats για την τρίτη συνέχεια του διάσημου space sim, που παρουσιάστηκε στο τεύχος 110 του "PC Master". Τώρα που βρέθηκαν στα χέρια μας και είναι και μπόλικα σάς τα προσφέρουμε.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:

- **BURGERGOD:** Για να ενεργοποιήσετε το God mode.
- **BYEBYEMONKEY ή LONGCHIMP:** Για να αλλάξει η οπτική σε Chase View.
- **DEADMANWALKING:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο μυστικό Boss level.
- **DEADOFNIGHT:** Για να καταστραφούν όλα τα bots.
- **FRAMELENGTH:** Για να εμφανιστεί στην οθόνη τα FPS.
- **GOWINGNUT:** Ουπς! Ποιος το χρειάζεται αυτό; Αφαιρείται όλη η ενέργεια και η shield σας. Επίσης δεν πρόκειται ποτέ να ξαναποκτήσετε thrusters!
- **IVEGOTIT:** Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα, ενέργεια και shield.
- **SHANANIGANS:** Για... περίεργα textures.
- **TESTICUS:** Για να γίνετε cloaked.
- **TREESQUID:** Για να εμφανιστεί ο πλήρης χάρτης.
- **WEIRDTEXTURE:** Για τυχαία textures.

ENEMY ENGAGED: COMANCHE vs HOKUM

Ισως ο καλύτερος εξομοιωτής ελικοπτέρων που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή και συνεχίζει επάξια την κορυφαία πορεία που είχε διαγράψει ο προκάτοχός του, Apache vs Havok. Ο γράφων δηλώνει μανιακός παίκτης του εν λόγω τίτλου και αρνείται πεισματικά να χρησιμοποιήσει το cheat, παρ' ότι το προσφέρει στους αναγνώστες του "PC Master", ερχόμενος σε αντίθεση με τις πεποιθήσεις του. Αλλά όταν το απαιτεί το καθήκον (και το μαστίγιο του αρχισυντάκτη), τι να κάνεις;

Ακολουθήστε με πολλή προσοχή την κάτωθι διαδικασία, καθώς απαιτείται η τροποποίηση του αρχείου "autoexec.bat". Ανοίξτε το αρχείο που βρίσκεται στο root directory του σκληρού σας δίσκου και προσθέστε την εντολή:

set comanche_hokum set UIT:60000000000.

Ο αριθμός υποδηλώνει το χρόνο σε δευτερόλεπτα από την έναρξη της πτήσης, κατά τον οποίο το Comanche σας θα είναι άτρωτο. Νομίζω ότι το νούμερο αυτό επαρκεί



για κάθε είδους αποστολή. Οχι τίποτε άλλο, θα σας τελειώσουν και τα καύσιμα στο ενδιάμεσο...

FORD RACING

Ενα racing simulation που, όπως φαίνεται, συγκίνησε μόνο τους κατόχους αυτοκινήτων μάρκας Ford, αφού είναι φανερός ο καταρχήν διαφημιστικός σκοπός του, προσεγγίζοντας το θέμα της εξομοίωσης εντελώς επιφανειακά.



Οσοι τέλος πάντων κάτοχοι Ford ασχολείστε με τον τίτλο αυτόν, πληκτρολογήστε "**GIMMEGIMME**" ως player name για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα μοντέλα που διαθέτει το Ford Racing.

GRAND PRIX 3

Το πολύαναμενόμενο GP3 ικανοποίησε μεν τους φανατικούς θαυμαστές του, αλλά δεν στάθηκε ακριβώς, ως προς την παρουσίασή του, στο επίπεδο που επιβάλλουν τα standards του 2000. Αφήστε που το πρωτάθλημα του 1998 που ζωντανεύει στο GP3 είναι πλέον αρχαία ιστορία για τη Formula 1. Παρ' όλα αυτά καταφέρνει να σταθεί στην κορυφή σε σχέση με τον -έως τώρα- ανταγωνισμό.

Εκτός των μονοθέσιων του πρωταθλήματος Formula 1, το GP3 διαθέτει μερικά "κρυμμένα" πρωτότυπα αυτοκίνητα. Για να μπορέσετε να τα οδηγήσετε κι εσείς στο κεντρικό μενού, πιέστε με τη σειρά τα πλήκτρα από το <1> έως το <9> και από το <Q> έως το <Y>, έως ότου να ακούσετε τον David Coulthard να δηλώνει κάτι περί cheating (έέέλα!). Η διαδικασία θέλει κάποια προσοχή και δεν είναι σίγουρο ότι θα λειτουργήσει κάθε φορά που θα δοκιμάσετε.



Και με τη νίκη στο πρωτάθλημα!

METAL GEAR SOLID

Αλλο ένα παιχνίδι για το οποίο κυκλοφόρησαν cheats προτού καλά καλά το δούμε στις βιτρίνες των καταστημάτων. Οχι τίποτε άλλο, για να μη λένε οι κακές γλώσσες περί "bug lists" της Microsoft, να που υπάρχουν και τα πολύ χρήσιμα... "cheat lists"!

Η Microsoft, μάλιστα, διευκόλυνε πολύ τα πράγματα, αντιστοιχώντας τα cheats του τίτλου στα function keys του πληκτρολογίου σας. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ξεκινήσετε το παιχνίδι με τη χρήση της command line: -cheatenable, για να λειτουργήσουν τα cheats.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας τα παρακάτω function keys, ενεργοποιείται το αντίστοιχο cheat.

<F2>: Μπαίνετε σε God mode.

<F4>: Αποκτάτε άπειρα πυρομαχικά.

<F5>: Μπαίνετε σε Normal mode.

<F6>: Μπαίνετε σε Observe mode.

<F7>: Ενεργοποιείται η διαδικασία fast level restart.

BALDUR'S GATE 2

Τα cheats που ακολουθούν κυκλοφόρησαν πριν από την ημερομηνία επίσημης παρουσίασης στην αγορά του πιο αναμενόμενου τίτλου RPG της χρονιάς. Είναι μία τακτική που ακολουθούν συχνά-πυκνά οι εταιρείες τον τελευταίο καιρό, δηλαδή να αφήνουν να διαρρεύσουν διάφορα κόλπα πριν ακόμη από την κυκλοφορία του παιχνιδιού, ώστε να τονώσουν ακόμη περισσότερο το ενδιαφέρον.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν. Ανοίξτε με έναν text editor το αρχείο "Baldur.ini" και βρείτε την παράγραφο με τίτλο "[Program Options]". Ακριβώς κάτω από τον τίτλο, προσθέστε τη φράση "Debug Mode=1". Κάνοντας αυτό κάθε φορά που θα τρέχετε το παιχνίδι, πατώντας τα πλήκτρα <CTRL> και <Space> ανοίγει μία κονσόλα διαλόγου, όπου μπορείτε να εισαγάγετε τα cheats που σας δίνουμε.

• XP για το party σας
Εισάγετε τη φράση "CLUAConsole:SetCurrentXP(X)", όπου X ο αριθμός των XP που αποκτά η ομάδα. Προσοχή, ο αριθμός X δεν πρέπει να ξεπερνάει τα 2.950.000.

• Περισσότερο χρήμα
Εισάγετε τη φράση "CLUAConsole:AddGold(X)", όπου X ο αριθμός των gold pieces που αποκτά η ομάδα.

• Τα statistics των χαρακτήρων στη μέγιστη τιμή τους
Στην οθόνη όπου πρωτοσχεδιάζετε τους χαρακτήρες του party, προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, πατώντας την ακολουθία πλήκτρων <CTRL>, <SHIFT> και <8>, ανεβάζετε όλα τα abilities τους στη μέγιστη τιμή (18). Αν μάλιστα σε εκείνα τα races επιτρέπεται σε κάποιο ability να πάρει την τιμή 19, προτού ενεργοποιήσετε το cheat, φροντίστε να έχετε ανεβάσει την τιμή του συγκεκριμένου ability, ώστε μετά την ενεργοποίηση να φτάσει στην τιμή 19. Οδηγίες: Προτού τροποποιήσετε το "Baldur.ini" φροντίστε να κρατήσετε ένα backup του αρχείου. Επίσης, οι εντολές στην κονσόλα διαλόγου εισάγονται χωρίς τα εισαγωγικά.

• Δημιουργία αντικειμένων
Εισάγετε τη φράση "CLUACreateItem:(Y, X)", όπου X ο αριθμός των αντικειμένων και Y ο τύπος του αντικειμένου. Το Y αντιστοιχεί στα ονόματα της λίστας που ακολουθεί:



ax1h03 (Battle Axe +2)
belt06 (Girdle of Hill Giant Strength)
boot01 (Boots of Speed)
bow17 (Longbow +2)
bow18 (Shortbow +2)
brac14 (Bracers of Defense AC 4)
clck02 (Cloak of Protection +2)
chan06 (Drizzt's +4 Chainmail)
halb03 (Halberd +2)
hamm08 (War Hammer +2)
helm04 (Helm of Defense)
leat08 (Shadow Armor)
plat05 (Full Plate +1)
ring07 (Ring of Protection +2)
ring08 (Ring of Wizardry)
shld04 (Medium Shield +1)
shld06 (Large Shield +1)
shld17 (Buckler +1)
slng03 (Sling +3)
staf08 (Martial Staff +3)
sw1h09 (Short Sword +2)
sw1h40 (Blade of Roses)
sw2h09 (Warblade)

HINTS & TIPS

RETURN TO KRONDOR

Μετά κόπων και βασάνων βρήκαμε το μοναδικό cheat που έχει ενσωματωθεί στη δεύτερη συνέχεια του πρωτοποριακού για την εποχή του Betrayal at Krondor. Μια



συνέχεια που, δυστυχώς, δεν θύμιζε σε τίποτα τη "λάμψη" του προκατόχου της, αλλά στάθηκε αξιοπρεπώς στον κόσμο των RPGs.

Ανοίξτε με έναν text editor το αρχείο "rtkrondor.ini" και βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν οι εντολές:

[Console]

Console=1

Αν δεν υπάρχουν, εισάγετέ τες μόνοι σας.



Τρέξτε το παιχνίδι και στην τελευταία οθόνη, πριν από το ξεκίνημα της περιπέτειας, πιέστε <ALT> και <C> για να εμφανιστεί η κονσόλα διαλόγου. Εκεί πληκτρολογήστε "**PYROMANIA**" (χωρίς τα εισαγωγικά). Πατήστε <ENTER> κι έπειτα <ALT> και <C> για να φύγει από την οθόνη η κονσόλα. Με αυτόν τον τρόπο οι μάγοι σας αποκτούν όλα τα spells, τα οποία μάλιστα μπορούν να τα κάνουν πλέον cast με μηδενικό κόστος!

Ενα cheat, και αυτό... λειψό. Αλλά από το ολότελα...

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

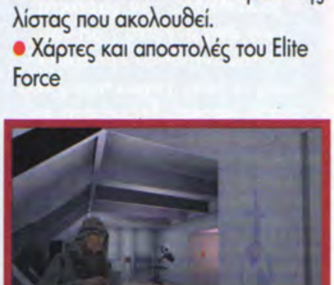
Τελικά, οι κωδικοί που δώσαμε στο τεύχος 127 για το Elite Force της σειράς Star Trek, μίας σειράς που αυξάνει και πληθαίνει, ισχύουν όχι μόνο για το demo του παιχνιδιού, αλλά και για την ολοκληρωμένη έκδοση. Εκτός λοιπόν από εκείνους που σας είχαμε παρουσιάσει, υπάρχουν και νεότεροι εξίσου ενδιαφέροντες.

Υπενθυμίζουμε ότι τα cheats εισάγονται στην κονσόλα διαλόγου, η οποία ανοίγει πατώντας "~", και πως για να λειτουργήσουν θα πρέπει -πριν από όλα- να έχετε πληκτρολογήσει στην κονσόλα: sv_cheats 1. Επίσης, ξαναλέμε ότι οι



κωδικοί **GOD** και **NOCLIP** ενεργοποιούν το God mode και το No Clipping mode (σας επιτρέπει να περνάτε μέσα από τους τοίχους) αντίστοιχα.

- **UNDYING:** Αποκτάτε 999 στα Armor και Health.
- **CG_THIRDPERSON 1:** Αλλάζει η οπτική γωνία σε τρίτου προσώπου.
- **NOTARGET:** Γίνεστε αόρατοι στους εχθρούς σας.
- **MAP X:** Φορτώνετε το χάρτη X, όπου X κάποιο από τα ονόματα της λίστας που ακολουθεί.
- Χάρτες και αποστολές του Elite Force



BORG1: The Rescue
BORG2: Incursion
HOLODECK: Tactical Decision
VOY1: Condition
VOY2: Unavoidable Delays
VOY3: Hazard Duty
VOY4: Defense
VOY5: Hazard Ops
STASIS1: Data Retrieval
STASIS2: Deep Echoes
STASIS3: Encounters
VOY6: Renewal
VOY7: Union
VOY8: Departure
SCAV1: The Visit
SCAV2: Dangerous Ground
SCAV3: Conflicting Views
SCAV3b: Conflicting Views (pt 2)
SCAV4: Disorder
SCAV5: Infiltration
SCAVBOSS: The Hunter
VOY9: Fallout
BORG3: Proving Ground
BORG4: Information
BORG5: Covenant
BORG6: Infestation
VOY13: R and R
VOY14: Visual Confirmation
VOY15: Offense
DN1: The Breach
DN2: Command
DN3: Primary Encounter
DN4: The Skirmish
DN5: Defensive Measures
TRAIN: Transit
DN6: Attunement
DN8: Array
VOY16: Invasion
VOY17: Decisions
FORGE1: External Stimuli
FORGE2: Matrix
FORGE3: Onslaught
FORGE4: Visual Magnitude
FORGE5: Dissolution
FORGEBOSS: Command Decision
VOY20: Epilogue

VIPER RACING

Ποιος άλλος -πλην εμού- απεχθάνεται τα αμερικανικά σπορ αυτοκίνητα; Αν βαρεθήκατε να οδηγείτε το Dodge Viper του ομώνυμου παιχνιδιού, ένα αυτοκίνητο που ενσωματώνει την αμερικανική αντίληψη για το τι σημαίνει υπεραυτοκίνητο, δηλαδή ένα τεράστιο αμάξωμα αμφιβόλου αισθητικής με κινητήρα από ελικόπτερο (μη γελάτε, το Viper και το Huey ουσιαστικά μοιράζονται τον ίδιο κινητήρα) και προτιμάτε τα ευρωπαϊκά, τότε ακολουθήστε την παρακάτω διαδικασία για να αποκτήσετε μία... Lamborghini!



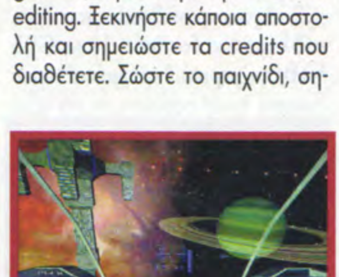


Πηγαίνετε στο menu "Options" και διαλέξτε "Hacks". Εκεί εισάγετε τη λέξη/φράση: **Morepowerthebetter**, για να γίνει το αμερικανικό "τέρας"... παρελθόν.

Φαίνεται, τελικά, ότι τα racing sims έχουν την τιμητική τους σε αυτό το τεύχος.

X - BEYOND THE FRONTIER

Το cheat που ακολουθεί αφορά κυρίως στους πιο "ψαγμένους" gamers, αφού περιλαμβάνει hex editing. Ξεκινήστε κάποια αποστολή και σημειώστε τα credits που διαθέτετε. Σώστε το παιχνίδι, ση-



μειώνοντας επιπλέον τον αύξοντα αριθμό του, διότι τα save games του X-beyond the frontier ακολουθούν τη σειρά X0.sav, X1.sav,



X2.sav κ.ο.κ. Προσοχή, σε καμία περίπτωση μην πειράξετε το X99.sav, το οποίο περιέχει απλώς τη λίστα των σωσμένων παιχνιδιών. Ανοίξτε με έναν hex editor το αρχείο που αντιστοιχεί στη σωσμένη θέση σας και αναζητήστε τον αριθμό των credits σας σε δεκαεξαδική μορφή. Ενας dec to hex converter θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμος. Ο υπολογισμός της δεκαεξαδικής μορφής των credits γίνεται ως εξής: Απαλείφουμε την



υποδιαστολή και τα δεκαδικά ψηφία, ούτως ώστε να μετατραπεί σε ακέραιο αριθμό. Π.χ. τα 238,35 credits αντιστοιχούν στην τιμή 238.

Μετατρέπουμε την τιμή σε δεκαεξαδική (στο παράδειγμά μας: 12A) και σε περίπτωση που το αποτέλεσμα είναι τριψήφιο, προσθέτουμε ένα 0 στην αρχή (στο παράδειγμά μας: 012A). Αναζητούμε την τιμή αυτή μέσα στο αρχείο (σημειώστε ότι συνήθως απαντάται σε δύο σημεία) και τη μετατρέπουμε σε FFFF. Οταν ξαναφορτώσετε το σωσμένο παιχνίδι, θα έχετε πλέον στη διάθεσή σας 65.535 credits!

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	128
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs PREDATOR	124, 125
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE	128
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BANG! GUNSHIP ELITE	127
BEETLE CRAZY CUP	123
BLAIR WITCH: RUSTIN PARR (DEMO)	129
BUSINESS TYCOON	125
CARMAGEDDON TDR2000	129
CODENAME EAGLE	121
CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	129
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DEMOLITION RACER	123
DEUS EX	126, 128
DIABLO 2	129
DIE HARD TRILOGY 2	121
DINO CRISIS	129
DOGS OF WAR	126
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EMPIRE OF THE ANTS	127
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FALCON 4.0	129
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VIII	125
FLYING HEROES	126
FORMULA ONE 2000	127
GROUND CONTROL	126
HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE	128
HARD TRUCK 2	125
HEAVY GEAR II	123
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	128
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	127
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
ICEWIND DALE	126
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
KA52 TEAM ALLIGATOR	128
KINGPIN	120
KISS PSYCHO CIRCUS	127
LUCKY LUKE	123
MADDEN NFL2001	128

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
MAJESTY	122
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	127
MAYDAY	125
MDK 2	126
MESSIAH	121, 122
METAL FATIGUE	127
MIDTOWN MADNESS	125
MIGHT & MAGIC VII	123
MOTO RACER 2	123
MOTOCROSS MADNESS 2	126
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PLANESCAPE: TORMENT	121, 128
PRINCE OF PERSIA 3D	125
RISK 2	124
ROLLCAGE: STAGE 2	129
ROLLERCOASTER TYCOON	127
SHOGUN: TOTAL WAR	126
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOUTH PARK RALLY	122
SPACE EMPIRES 4	127
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (DEMO)	127
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	129
STAR WARS: DROID WORKS	125
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	125
STARLANCER	123
SUBMARINE TITANS	128
SUDDEN STRIKE	129
SUPERBIKE 2000	124
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	129
TACHYON: THE FRINGE	124
THANDOR	126
THE SIMS: LIVIN' LARGE	129
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	122
TRICK STYLE	122
VAMPIRE: THE MASQUERADE	126
VIETNAM: BLACK OPS	127
WARLORDS: BATTLECRY	126
WARZONE 2100	122
WET ATTACK	124
WILD METAL COUNTRY	125

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

- Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".
- Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε το οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".
- Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου να φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του...
- Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα...

Tom Clancy's
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR
MISSION PACK: URBAN OPERATIONS
GUIDE ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Οι αποστολές του Urban Operations μπορεί να είναι λίγες, αλλά είναι δύσκολες. Οπως και με το αυθεντικό παιχνίδι, το κλειδί για τη νίκη είναι να σχεδιάζετε καλά την επίθεσή σας πριν από την αποστολή έτσι ώστε να μην πανικοβάλλεστε. Με ένα καλό σχέδιο η μισή δουλειά έχει γίνει.

Του Γιώργου Κυριακού



Αλλάζοντας σε 3rd person mode, μπορείτε να δείτε καλύτερα τι τρέχει γύρω σας. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, τρεις φρουροί έρχονται προς το μέρος μου.

Πάντα έλεγα ότι είναι καλύτερο να σχεδιάσετε έναν δικό σας τρόπο επίθεσης από το να διαλέγετε τον έτοιμο. Μπορεί ο έτοιμος (default plan) να αποδειχθεί καμιά φορά πληρέστερος από τον δικό σας, όμως δεν θα έχετε αφιερώσει ούτε λεπτό πάνω του. Πριν από την αποστολή εκτιμήστε κάθε διαθέσιμο στοιχείο που σας προσφέρει το παιχνίδι και προσπαθήστε να το απομνημονεύσετε. Εν ανάγκη, γράψτε το σε ένα χαρτί! Ελπίζω οι γραμμές που ακολουθούν να σας βοηθήσουν στην προσπάθειά σας να κάνετε τον κόσμο μας καλύτερο...

OPERATION IRON COMET

Τόπος: *Κωνσταντινούπολη, Τουρκία*
Στόχος: *Η διάσωση του απεσταλμένου μεσολαβητή των Ηνωμένων Εθνών και του βοηθού του.*

Επιλέξτε 6 από τους καλύτερους πράκτορες που ειδικεύονται στο Assault και εξοπλίστε τους με το UMP 45SD, το οποίο θεωρώ ως το πιο σταθερό όπλο του Rogue Spear. Στόχος σας είναι η δημιουργία 2 ομάδων με 3 μέλη η καθεμία. Αν δεν θέλετε το UMP, τότε διαλέξτε κάποιο άλλο, αλλά φροντίστε να έχει σιγαστήρα (SD). Το ίδιο ισχύει και για το sidearm σας. Επίσης, εξοπλίστε τους πράκτορες με flashbangs και heart beat sensors (οι αρχηγοί των ομάδων πρέπει να έχουν οπωσδήποτε). Καθώς καταστρώνετε το σχέδιο, το πρώτο που θα πρέπει να φροντίσετε είναι η τοποθέτηση ενός go-code που θα σταματάει και τις δύο ομάδες προτού προχωρήσουν στον πρώτο όροφο, από οποιαδήποτε μεριά. Ετσι, θα κάνετε μία συγχρονισμένη άνοδο από δύο πλευρές - τη μία θα αναλάβετε εσείς και την άλλη η ομάδα 2. Το ίδιο ισχύει και από τον πρώτο στο δεύτερο όροφο. Και οι δύο ομάδες πρέπει να έχουν Waypoints που περνάνε από όλα τα μεγάλα δωμάτια και χολ. Αν θέλετε, βάλτε ένα go-code στις δύο πόρτες που οδηγούν στο δωμάτιο με τους ομήρους. Μπορείτε άνετα να μπείτε μόνος σας από τη μία πόρτα, αλλά η συγχρονισμένη επίθεση είναι θεωρητικά η καλύτερη τακτική.

Εκτέλεση αποστολής

Ξεκινάτε σε ένα στενό, λίγο πίσω από την αγορά της Κωνσταντινούπολης. Πατήστε H για "All teams hold" και προχωρήστε μόνος σας. Το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να φροντίσετε να μη σας αντιληφθεί ένας Κούρδος που μπορεί να είναι σε ένα παράθυρο του πρώτου ορόφου. Από την αριστερή γωνία, πυροβολήστε ψύχραιμα τον Κούρδο που κόβει βόλτες στην αγορά και μετά βεβαιωθείτε ότι στο παράθυρο δεν υπάρχει κανείς (αν υπάρχει... ε, σκοτώστε τον!). Δώστε την εντολή "All teams move out" για να προχωρήσει η ομάδα 2 και να πλησιάσουν οι πράκτορες που είναι στη δική σας ομάδα. Μπορείτε άνετα να ακολουθήσετε την ομάδα 2 καθώς βγαίνει στη μεγάλη αγορά (εκεί με τα τηλέφωνα) ή αν θέλετε μπορείτε να πάτε από τα σοκάκια και να καθαρίσετε τα καταστήματα χαλιών που βρίσκονται εκεί. Οπως και να 'χει, η ομάδα 2 πρέπει να σταματήσει στη ράμπα που πάει στον πρώτο όροφο. Δώστε το go-code και ακολουθήστε την καθώς αυτή θα καθαρίζει. Κάθε φορά που πρόκειται να ανοίξετε μία πόρ-

τα, ρίξτε μια ματιά με το heart beat sensor. Οσο για τις γωνίες, ποτέ μην εκθέτετε ολόκληρο το σώμα σας όταν κοιτάτε. Μόνο το κεφάλι! Οταν φτάσετε έξω από το δωμάτιο με τους ομήρους, διαλέξτε έναν από τους τρόπους που αναφέρθηκαν στην προετοιμασία. Τα υπόλοιπα είναι εύκολα.

OPERATION VIRGIN MOON

Τόπος: *Λονδίνο, Αγγλία*
Στόχος: *Η διάσωση αθώων που υπάρχουν στον υπόγειο καθώς και η εξολόθρευση όλων των τρομοκρατών.*

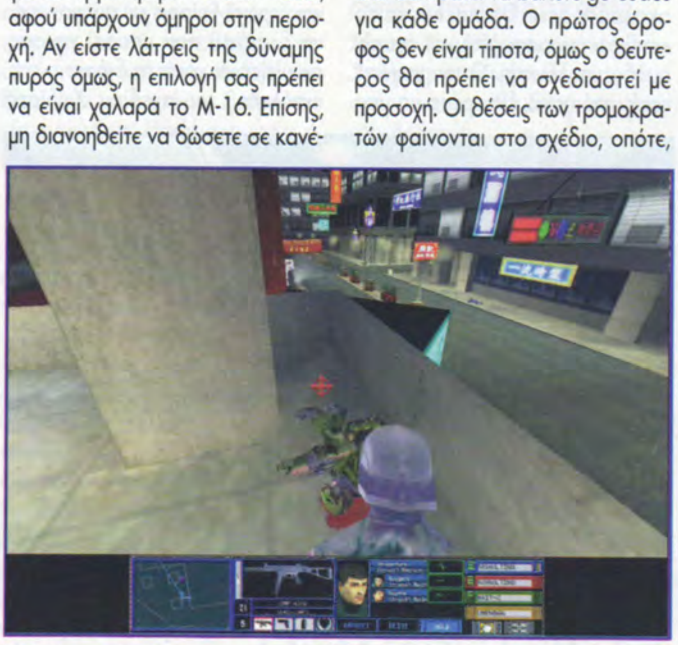
Είναι τρομερά δύσκολο να καταστρώσετε ένα καλό σχέδιο για αυτήν την αποστολή χωρίς να παραλείψετε κάτι. Για να κατανοήσετε καλύτερα το χάρτη, προτού ξεκινήσετε επιλέξτε τη 3D άποψη του χάρτη, διότι τα blueprints είναι εξαιρετικά δύσκολο να κατανοηθούν. Πριν να προχωρήσετε στην τοποθεσία των Waypoints, εξοπλίστε φυσικά τους στρατιώτες. Σε κάθε περίπτωση είναι προτιμότερο να διαλέγετε όπλα με σιγαστήρα - στη συγκεκριμένη αποστολή προτείνω για άλλη μία φορά το UMP 45SD, αφού υπάρχουν όμηροι στην περιοχή. Αν είστε λάτρεις της δύναμης πυρός όμως, η επιλογή σας πρέπει να είναι χαλαρά το M-16. Επίσης, μη διανοηθείτε να δώσετε σε κανέναν τίποτα sniper rifles, γιατί θα βάλω τις φωνές! Αντιθέτως, μπορείτε να δώσετε στην άλλη ομάδα 1-2 SAWs, αφού περιέργως το AI χειρίζεται το ίδιο εύκολα ένα SAW με ένα νεροπίστολο... Αν είστε τυχεροί, ο θόρυβος του ελαφριού πολυβόλου θα κινήσει την περιέργεια των τρομοκρατών και θα έρθουν προς το μέρος σας. Μην το ρισκάρετε, όμως, σε περιοχές που υπάρχουν όμηροι, διότι μπορεί να εκτελεστούν με τον πρώτο πυροβολισμό. Οσο για τις ομάδες, αν είστε της γνώμης ότι στέλνετε τους στρατιώτες σας μέσα κι όποιος γυρίσει μπράβο του (λανθασμένη τακτική), τότε πάρτε τους όλους και ο Θεός βοηθός! Αν, όμως, δεν θέλετε να χάσετε ούτε έναν (γι' αυτό είμαι εγώ εδώ), επιλέξτε 8 Assault στρατιώτες και συγκροτήστε 4 ομάδες από 2 άτομα η καθεμία. Ετσι θα καλύψετε το χάρτη πιο γρήγορα και αποτελεσματικά, αφού οι ομάδες 2 ατόμων σπάνια κολλάνε σε πόρτες και μπαίνει ο ένας στο δρόμο του άλλου. Ο χάρτης πρέπει να καλυφθεί ως εξής: Ολες οι ομάδες θα πρέπει να "σκουπίσουν" το ισόγειο χωρίς να μπουν στα δωμάτια που οδηγούν στις σκάλες. Ακριβώς εκεί θα πρέπει να βάλετε go-codes για κάθε ομάδα. Ο πρώτος όροφος δεν είναι τίποτα, όμως ο δεύτερος θα πρέπει να σχεδιαστεί με προσοχή. Οι θέσεις των τρομοκρατών φαίνονται στο σχέδιο, οπότε, όταν τοποθετείτε τα Waypoints, φροντίστε οι ομάδες να τρέξουν κατευθείαν πάνω τους. Φυσικά, κατά την εκτέλεση της αποστολής αυτοί μπορεί να μετακινούνται συνεχώς γύρω από τη θέση που φαίνεται στην προετοιμασία, όμως παρ' όλα αυτά παραμένει ο καλύτερος τρόπος προσέγγισης.



Οι τρομοκράτες φοράνε αλεξίσφαιρα, οπότε το να στοχεύετε το θώρακα είναι ανούσιο. Με ένα M-16 δεν είναι, αλλά λέμε τώρα...

Εκτέλεση αποστολής

Ξεκινάτε πίσω από το τελευταίο βαγόνι. Αμέσως πρέπει να τακτοποιήσετε προσωπικά 3 τρομοκράτες, οπότε δώστε τη διαταγή για "All teams hold" και πλησιάστε το βαγόνι. Με τη διόπτρα εντοπίστε το φρουρό που κόβει βόλτες εκεί μέσα και σκοτώστε τον, αν γίνεται με όπλο με σιγαστήρα. Αμέσως μετά πρέπει να σκοτώσετε 2 φρουρούς που είναι πιθανόν να επιβλέπουν όλη την αποβάθρα από το δεύτερο όροφο. Η δουλειά πρέπει να γίνει με καθαρές βολές από M-16 (έχει καλή διόπτρα) αν είναι δυνατόν, διότι δεν θέλετε να ξεφύγει ούτε ένας. Ξαμολήστε όλες τις ομάδες για να καθαρίσουν αυτοί το ισόγειο. Επικίνδυνα σημεία είναι όλες οι στροφές, ιδίως αυτή που οδηγεί στις κυλιόμενες σκάλες. Αν αναλάβετε εσείς αυτή τη στροφή στη θέση του υπολογιστή, πυροβολήστε καθώς στρίβετε (το UMP 45SD είναι το πλέον κατάλληλο όπλο γι' αυτό). Ο καλύτερος τρόπος να περάσετε το σημείο με τις κυλιόμενες είναι να μην πάτε καθόλου από κει! Προσπαθήστε να ανεβείτε τα σκαλιά που βγάζουν κατευθείαν στον πάνω όροφο και "καθαρίστε" τις κυλιόμενες κατεβαίνοντας (το 90% των τρομοκρατών θα έχει γυρισμένη την πλάτη - φροντίστε να είστε αθόρυβος). Οσον αφορά στους ομήρους, φροντίστε να είστε σε σκυμμένη στάση όταν προχωρείτε προς αυτούς, διότι αν σας δουν οι φρουροί μπορεί να τους εκτελέσουν. Ο καλύτερος τρόπος να μπαίνετε σε δωμάτια με ομήρους, είναι να πυροβολείτε την κλειδαριά. Πάντως, αν δεν είστε σίγουροι για τον εαυτό σας, αφήστε κάποια άλλη ομάδα να μπει μέσα, αφού η ομάδα του υπολογιστή αντιδρά πιο γρήγορα από εσάς. Αν η αποστολή δεν τελειώνει, ψάξτε καλύτερα στις ράγες του τρένου, όπου θα βρείτε μερικές κρυμμένες τοποθεσίες που οδηγούν στην αποβάθρα.



Εδώ είναι ο φρουρός (στην πιο... νεκρή έκδοσή του) που πρέπει να σκοτώσετε από την αρχή της αποστολής. Ενας sniper ίσως να μην είναι άσχημη ιδέα.

OPERATION AZTEC PALACE

Τόπος: *Βενετία, Ιταλία*
Στόχος: *Η αφόπλιση της βόμβας μέσα στη βιβλιοθήκη και η εξολόθρευση όλων των τρομοκρατών.*

Η δυσκολία στη σχεδίαση της συγκεκριμένης αποστολής εντοπίζεται στο γεγονός ότι πρέπει να περάσετε και να καλύψετε ανοιχτές περιοχές οι οποίες φρουρού-

νται από Snipers σε μπαλκόνια. Η απάντησή σας στους Snipers... είναι Snipers! Επιλέξτε 2 Snipers από την ομάδα και εξοπλίστε τους με PSG-1 ή το νέο AW "Covert". Ολοι οι άλλοι, οι οποίοι πρέπει να είναι 4 Assault και 2 Demolitions, θα είναι εντάξει με το M-16, που είναι το καταλληλότερο για ανοικτούς χώρους. Επιβάλλεται να εξοπλιστείτε με heart beat sensors για να ανιχνεύσετε αργότερα τους κλειστούς χώρους, ιδίως τη βιβλιοθήκη. Τώρα, για τα Waypoints η κατάσταση έχει ως εξής: Η ομάδα με τους 2 Snipers καλύτερα να μην έχει ούτε έναν (εκτός από τον αρχικό), διότι ουσιαστικά θα τους χρειαστείτε μόνο για να καθαρίσετε τον ανοικτό χώρο στον οποίο βρίσκεται η γέφυρα. Οι 4 Assault πρέπει αναγκαστικά να σπαστούν σε 2 ομάδες, οι οποίες θα αλληλοκαλύπτονται μέχρι να φτάσουν έξω από το χώρο της βιβλιοθήκης. Αφήνω σε εσάς το πώς θα πάτε μέχρι εκεί. Πρέπει να διαλέξετε ή μέσω της γέφυρας ή μέσω μίας ράμπας από την πλευρά που ξεκινήσατε. (Εγώ επέλεξα και τα δύο - μία ομάδα μέσω γέφυρας και μία άλλη μέσω ράμπας). Πάντως, δίπλα από το σημείο έναρξης υπάρχει ένα υπόγειο πέρασμα. Εκεί μέσα είναι λίγο επικίνδυνα, αφού υπάρχουν τρομοκράτες σε πολλές γωνίες. Αναγκαστικά θα πρέπει να τους σκοτώσετε, αλλά αφήστε το για το τέλος. Η δουλειά παρεμπιπτόντως θα πρέπει να γίνει από εσάς, χρησιμοποιώντας το heart beat sensor. Οσο για την ομάδα των πυροτεχνουργών, αυτή αφήστε τη τελευταία. Τοποθετήστε ένα go-code περίπου στην αρχή και, μόλις είναι ασφαλές γι' αυτούς να έρθουν στη βιβλιοθήκη, καλέστε τους. Οταν οι 2 Assault ομάδες φτάσουν έξω από τη βιβλιοθήκη, βάλτε ένα go-code για την πρώτη ομάδα στη μία πόρτα και ένα άλλο go-code για τη δεύτερη ομάδα στην άλλη πόρτα. Πρέπει και οι δύο ομάδες να μπουν ταυτόχρονα μέσα, ώστε η μία να καλύψει την περιοχή που η άλλη δεν βλέπει όταν μπαίνει...

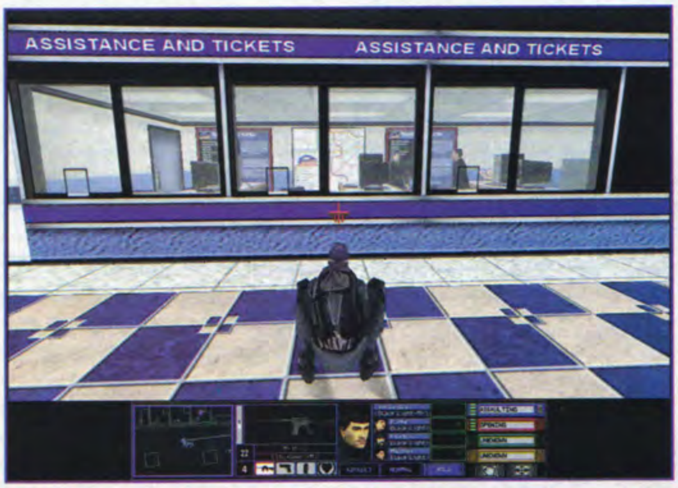
Εκτέλεση αποστολής

Ξεκινήστε με το να διατάξετε όλες τις ομάδες να μείνουν στη θέση τους. Με μία Assault ομάδα προχωρήστε σιγά σιγά προς το εστιατόριο, όπου είναι σχεδόν σίγουρο ότι υπάρχει φρουρός. Μην επιχειρήσετε να βγείτε στο προαύλιο! Καθίστε εκεί και αλλάξτε ομάδα, παίρνοντας τώρα τον έλεγχο των Snipers. Προσεκτικά ανιχνεύστε την περιοχή με το medium zoom που επιτρέπει το sniper rifle. Σίγουρα θα δείτε μερικούς στο μπαλκόνι του κτιρίου μετά τη γέφυρα. Χωρίς δεύτερη σκέψη, σκοτώστε τους. Είναι πολύ πιθανόν να "ξυπνήσουν" αρκετοί τρομοκράτες που κρύβονται στην περιοχή της γέφυρας και να αρχίσουν να εμφανίζονται σιγά σιγά. Η Assault ομάδα που είναι εκεί θα σκοτώνει άνετα όσους εμφανίζονται στη γέφυρα. Με τον Sniper προσπαθήστε να εντοπίσετε κάποιον άλλο τρομοκράτη που μπορεί να είναι σε υπερυψωμένο σημείο. Οταν πιστέψετε ότι το πεδίο είναι καθαρό, αφήστε τις δύο Assault ομάδες να πάνε έξω από τη βιβλιοθήκη. Μην προσπαθήσετε να χρησιμοποιήσετε τους πυροτεχνουργούς για να βρείτε τρομοκράτες. Το ίδιο ισχύει και για τους Snipers. Κρατήστε τους μακριά και, αν είστε τυχεροί, μπορεί να σκοτώσουν κάποιον που θα δουν τυχαία. Το κρίσιμο σημείο -κατά τη γνώμη μου- είναι όταν θα εισβάλλετε στη βιβλιοθήκη. Τουλάχιστον μία ομάδα πρέπει να μπει από τη μία είσοδο από το ισόγειο και καλό θα ήταν να εισβάλλετε εσείς προσωπικά με την άλλη ομάδα από τον πρώτο όροφο, αφού αναμένεται να υπάρχουν φρουροί και εκεί που καλύπτουν τη βόμβα που βρίσκεται ακριβώς από κάτω τους. Το σχέδιο αυτό της εισβολής από τον πρώτο όροφο δεν το ανέφερα στην προετοιμασία, αφού αν είναι να το ακολουθήσετε, θα πρέπει να το εκτελέσετε προσωπικά και όχι μία ομάδα υπολογιστή. Οταν μπαίνετε εσείς από πάνω, θα πρέπει να μπει και η άλλη ομάδα από κάτω (βλ. το go-code που βάλατε πριν από την πόρτα). Μην ηρεμήσετε μόλις σκοτώσετε τους πρώτους δαιμόνες της βιβλιοθήκης, αφού θα χρειαστεί να τα βάλετε με ακόμα λίγους που θα έρθουν μόλις ακούσουν θόρυβο. Αν βαριέστε να περιμένετε για τους Demolitions στρατιώτες, απενεργοποιήστε τη βόμβα με αυτούς που βρίσκονται κοντά σας (η διαδικασία θα πάρει περισσότερη ώρα, βέβαια). Ο καθαρισμός του υπογείου που αναφέρθηκε στην αρχή έχει τώρα σειρά. Μπείτε μέσα από το μέρος με τις γόνδολες μήπως και σταθείτε τυχεροί και πιάσετε μερικούς στον ύπνο.

OPERATION INFINITE SEVEN

Τόπος: *Πόλη του Μεξικού, Μεξικό*
Στόχος: *Η εκκαθάριση όλης της περιοχής από τους τρομοκράτες.*

Διαλέξτε 8 στρατιώτες Assault και ό,τι όπλα θέλετε. Ολα είναι μια χαρά! Σε αυτήν την αποστολή θα πρέπει να κάνετε γνωστή την παρουσία σας στους τρομοκράτες. Δεν υπάρχουν όμηροι και μπορείτε άνετα να τελειώσετε την αποστολή σε ένα λεπτό. Η μόνη δυσκολία είναι μερικοί Snipers σε απομονωμένα δωμάτια που μπορεί να σας ενοχλήσουν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του σχεδίου. Χωρίστε



Εδώ θα βρείτε μερικούς ομήρους. Σκυμμένοι θα περάσετε απαρατήρητοι, αλλά φροντίστε να σκοτώσετε τους φρουρούς από αυτή τη θέση και όχι όταν μπείτε μέσα. Υπάρχει κίνδυνος να εκτελεστούν οι αθώοι.



Αν παρακάμψετε τις κυλιόμενες σκάλες, θα πρέπει να προσέξετε αν υπάρχει κανείς εκεί πάνω καθώς περνάτε. Αν υπάρχει και δεν τον δείτε, θα σας χτυπήσει πισώπλατα.

MOST WANTED



Ιδού ο καλύτερος τρόπος να καθαρίσετε όλη την ανοιχτή περιοχή γύρω από το μουσείο! Κοιτάξτε στο μπαλκόνι...



Στα δωμάτια θα μπαίνετε κάθε φορά σε ομάδες των δύο! Πάντα κάποιος καραδοκεί. Παρεμπιπτόντως, τα όπλα της εικόνας δεν μπορείτε να τα πάρετε...

την οκτάδα σε μία ομάδα με έναν στρατιώτη, ο οποίος θα ανέβει σε ένα δωμάτιο με θέα την απέναντι πολυκατοικία, και σε άλλες δύο ή τρεις που θα είναι αποκλειστικά επίθεση. Η μία εκ των δύο θα μπει από την είσοδο της πολυκατοικίας και θα καθαρίζει τον έναν όροφο μετά τον άλλο, ενώ η άλλη θα πρέπει να σκαρφαλώσει από τη σκάλα επάνω από τον κάδο απορριμμάτων και να φτάσει στον τελευταίο όροφο κατευθείαν. Μόλις φτάσει εκεί, στείλτε τη στο υπόγειο του κτιρίου, αφού κατεβεί πρώτα όλους τους ορόφους. Καθώς καθαρίζουν τα δωμάτια, βάλτε και μία εντολή για Flashbang room ή Frag room. Απλό...

Εκτέλεση αποστολής

Απλή αποστολή: Ξεκινήστε αμέσως με τις περιπολίες στο δρόμο και προσέξτε μήπως υπάρχει κάποιος Sniper σε παράθυρο. Ξεκινήστε την επιδρομή στο κτίριο προσέχοντας τα στενά χολ, τα οποία οδηγούν σε δύο κατευθύνσεις. Αν γίνεται, ελέγξτε τις γωνίες με το γνωστό heard beat sensor για να μην υπάρχουν παρατράγουδα. Γενικώς, στη συγκεκριμένη αποστολή, οι εχθροί είναι επιεικώς βλάκες όπως ταιριάζει και με το προφίλ τους που θα διαβάσατε στις πληροφορίες στην αρχή. Αν σας ξεφεύγει κάποιος βλάκας... εεε κακοποιός, ξαναρίξτε μια ματιά στο γκαράζ ή στο υπόγειο, αφού συνήθως εκεί κρύβονται. Αν θέλετε να τα κάνετε όλα με τάξη και οργάνωση, βάλτε go-codes σε κάθε όροφο, ακριβώς πριν να περάσετε στον επόμενο. Μπορείτε επίσης να οργανώσετε να έρχεται η μία ομάδα από τις σκάλες τις εξωτερικές και η άλλη από τις εσωτερικές της πολυκατοικίας. Εγώ, πάντως, δεν έκανα τον κόπο...

OPERATION JADE KEY

Τόπος: *Χονγκ-Κονγκ, Κίνα*
Στόχος: *Η απελευθέρωση των ομήρων κα η εξουδετέρωση των τρομοκρατών.*

Πρόκειται για μία μεσαίων διαστάσεων αποστολή, η οποία έχει απλώς πολλά επίπεδα. Καταρχήν, διαλέξτε μία οκταμελή ομάδα με όπλα της αρεσκείας σας (M-4 είναι καλό για κλειστούς χώρους και το UMP 45SD παραμένει η καλύτερη επιλογή για στενές και αθόρυβες επαφές). Στην προετοιμασία θα προσέξατε ότι υπάρχουν δύο σημεία από τα οποία μπορείτε να αρχίστε. Αν θέλετε να δημιουργήσετε 4 ομάδες από 2 άτομα η καθεμία, τότε βάλτε 2 ομάδες να αρχίζουν από το πρώτο insertion zone και τις άλλες 2 από το άλλο. Καθώς προετοιμάζεστε κοιτάξτε τα πράγματα που πρέπει να θυμάστε: Υπάρχουν δύο είσοδοι από το γκαράζ του ξενοδοχείου. Φρουρούνται, φυσικά, αλλά είναι καλός τρόπος να βρεθείς μέσα στο ξενοδοχείο παρακάμπτοντας μερικούς άλλους που είναι έξω. Η άλλη είσοδος είναι μέσω της σκάλας από τα αριστερά που οδηγεί σε μία υπερυψωμένη θέση και μετά, αν συνεχίσετε δεξιά, στο εστιατόριο του ξενοδοχείου. Αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος να μπείτε στο ξενοδοχείο, διότι όχι μόνο σας βγάζει πίσω από αρκετούς φρουρούς, αλλά είστε και σε υπερυψωμένη θέση που σας εξασφαλίζει μία σχεδόν σίγουρη νίκη όταν επιτεθείτε στους τρομοκράτες που βρίσκονται στο lobby (ισόγειο) από ψηλά! Επίσης, αν έρθετε από μία ήδη υπερυψωμένη τοποθεσία, οι κακοποιοί που βρίσκονται ήδη εκεί δεν θα είναι τόσο μεγάλος μπελάς όσο αν εσείς ήσαστε στο ισόγειο. Η τελευταία είσοδος είναι μέσω του λεωφορείου και δεν προσφέρει κανένα στρατηγικό πλεονέκτημα. Αποφασίστε ποιες ομάδες θα πάνε πού (π.χ. η μία από το γκαράζ, η άλλη από το εστιατόριο) και βάλτε go-codes πριν από το lobby, ώστε να μπείτε ταυτόχρονα όλοι. Αυτά.

Εκτέλεση αποστολής

Ξεκινήστε καλύτερα από αριστερά και σκοτώστε το φρουρό που είναι στην υπερυψωμένη θέση δίπλα από μία γέφυρα. Αφήστε τις ομάδες σας να προχωρήσουν, ενώ εσείς μπορείτε να μπείτε ήδη στο εστιατόριο και να σκοτώσετε μερικούς τρομοκράτες εκεί. Αν θέλετε, αλλάξτε ομάδα και οδηγήστε την ομάδα του γκαράζ προς το lobby ανεβαίνοντας τις σκάλες προσωπικού. Η ομάδα του εστιατορίου θα πρέπει να προχωρήσει προς την είσοδο αυτού, όπου θα πρέπει να περιμένει. Δώστε την εντολή για go για να μπουν όλοι μέσα στο lobby και προχωρήστε και εσείς σκοτώνοντας αρχικά όποιον βλέπετε στο ίδιο επίπεδο με εσάς και μετά τους άλλους που φαίνονται από κάτω σας. Το να καθαρίσετε τις σκάλες που οδηγούν στους ανελκυστήρες είναι ζήτημα χρόνου και προσοχής αλλά θα πρέπει να προσέξετε διότι υπάρχει περίπτωση να βρείτε έναν όμηρο στις σκάλες! Ο φρουρός του λογικά δεν θα είναι μακριά. Προσωπικά απαγορεύω τη χρήση frag grenades σε αυτήν την περίπτωση, επειδή οι όμηροι είναι τελικά σε διαφορετικά σημεία! Προτιμήστε τα flashbangs που τυφλώνουν και σας δίνουν ένα σημαντικό πλεονέκτημα (μόνο να είστε σε απόσταση ασφαλείας, διότι αν είναι να τυφλωθείτε και εσείς... ζήτω που καήκαμε!).

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θέλω με όλη τη δύναμη της ψυχής μου να εκφράσω το θαυμασμό μου για τις επιτυχίες των Ελλήνων αθλητών στο Σίντνεϊ, και κυρίως για την τρομερή νίκη του Κεντέρη στα 200 μέτρα. Ηταν μία φοβερή από κάθε πλευρά κούρσα. Ταυτόχρονα θέλω να επισημάνω σε όσους χρησιμοποιούν τον όρο "έγχρωμοι" αθλητές, ότι και εμείς οι λευκοί "έγχρωμοι" είμαστε! Κάποτε πρέπει να σταματήσει, επιτέλους, αυτή η κοροϊδία που τη χρησιμοποιούν συνέχεια διάφοροι "προοδευτικοί" σχολιαστές και δημοσιογράφοι, λες και το λευκό δεν είναι χρώμα.

Τονίζω, για ακόμη μία φορά, σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr. Η διεύθυνση shodan@otenet.gr αποτελεί πια παρελθόν.

Νομίζω ότι μερικοί αναγνώστες έχουν παρεξηγήσει το σκοπό ύπαρξης αυτής της στήλης. Η πρωταρχική λειτουργία της είναι για να απαντώ σε όσους ζητούν βοήθεια για διάφορα adventures και CRPGs. Η δεύτερη λειτουργία της, που απ' ό,τι φαίνεται μερικοί την ξεχνούν, είναι ότι εδώ μπορούν να στέλνουν όσοι θέλουν τη γνώμη τους για συγκεκριμένα θέματα που αφορούν στα παραπάνω είδη παιχνιδιών και εγώ, φυσικά, αναλαμβάνω να τη δημοσιεύσω. Τούτο διότι έτσι γίνεται καλύτερη ανταλλαγή απόψεων. Δηλώνω λοιπόν σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να στέλνουν τις απόψεις τους στην παρούσα στήλη και αυτές θα δημοσιεύονται, φτάνει να πληρούν τους όρους του σεβασμού των διαφορετικών απόψεων και του κόσμιου ύφους με το οποίο πρέπει να είναι γραμμένες. Φυσικά, πρέπει να είναι μικρού μεγέθους κείμενα, γιατί ο χώρος της στήλης είναι περιορισμένος (οι τέσσερις σελίδες έχουν συνολικό μέγεθος 16-18K κειμένου, για όσους καταλαβαίνουν από αυτά).

Τα κείμενά τους θα παρουσιάζονται ασχολίαστα, εφόσον οι ίδιοι το επιθυμούν. Βάσει αυτής της αντίληψης, δημοσίευσα πριν από δύο τεύχη τις απόψεις των παιδιών που γράφουν στο forum του "PC Master", χωρίς να απαντήσω στο ίδιο τεύχος σε αυτές. Γενικά δεν μ' αρέσει, δεν το θεωρώ ιδιαίτερα δημοκρατικό, να δημοσιεύεις μία αντίθετη άποψη και στην ίδια σελίδα να την κατακεραυνώνεις. Αυτό εννοούσα και όταν έγραφα ότι δεν εκτίμησαν το γεγονός ότι δεν απάντησα στο ίδιο τεύχος, αλλά δεν πειράζει... η ζωή συνεχίζεται.



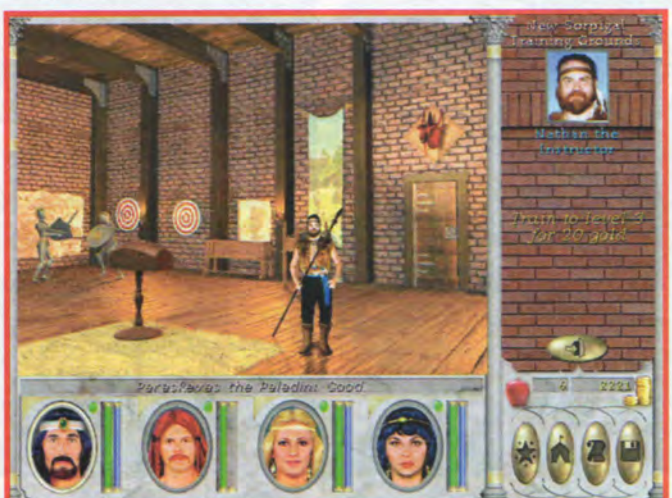
Η φωτογραφία που δείχνει τους χαρακτήρες του Κώστα Γεωργίου. Προσέξτε το χρόνο του παιχνιδιού!

GABRIEL KNIGHT 1

Προς την ΚΡΥΣΤΑΛΛΙΑ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ. Η e-mail διεύθυνση που μου έχεις στείλει δεν φαίνεται να λειτουργεί, αφού τα μηνύματα ξαναγυρίζουν πίσω. Ξαναστείλε μου ένα e-mail με τη σωστή διεύθυνσή σου, ώστε να σου απαντήσω για το παιχνίδι και το patch.

MIGHT & MAGIC 6

Οι ΓΕΩΡΓΙΟΥ ΚΩΣΤΑΣ και ΘΕΜΗΣ ΜΠΟΥΡΔΕΝΑΣ δηλώνουν ότι έχουν πολύ καλύτερους χαρακτήρες από τους δικούς μου, των οποίων μάλιστα είχα δημοσιεύσει μία φωτογραφία στο περιοδικό. Ο Κώστας, μάλιστα, έστειλε και σχετική φωτογραφία. Κρατηθείτε καλά, λοιπόν: Ο Κώστας έχει χαρακτήρες 184ου Level, αλλά ο Θέμης έχει χαρακτήρες 200ού Level! Δηλώνουν ότι έπαιζαν το παιχνίδι για περισσότερο από έναν χρόνο! Κοίταξε να δεις τι γίνεται στον έξω κόσμο και εγώ πίστευα ότι είμαι ο μόνος τρελός... Τι να πω; Κουράγιο, παιδιά, γιατί χανόμαστε...



MIGHT & MAGIC 6

ICEWIND DALE

Ο αναγνώστης της στήλης ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ MaDWolF (!) συνάντησε ένα σημαντικό πρόβλημα στο παιχνίδι, το οποίο πρέπει να αναφερθεί ώστε να ξέρετε τι να κάνετε όσοι βρεθείτε στην ίδια με αυτόν θέση. Ενώ λοιπόν έχει το πρωτότυπο παιχνίδι και





ICEWIND DALE

βρίσκεται στο Wyrn's Tooth, μπαίνοντας στη σπηλιά που οδηγεί στο Lower Dorn's Deep και στην αρχή του Chapter 6, το παιχνίδι βγάζοντας το μήνυμα:

"An Assertion failed in
Infinity.cpp at line 1763
Programmer says: Demand for
WED file failed"

κάνει crash. Στο site της Interplay έγραφαν ότι έχουν γνώση του προβλήματος, αλλά δεν μπορούσαν να βρουν τι φταίει. Τελικά, μιλώντας με κάποιον στο IRC, του έστειλε το file της περιοχής του παιχνιδιού που το CD του προσπαθούσε να φορτώσει και δεν μπορούσε. Αντέγραψε, λοιπόν, στο σκληρό του στη θέση του παιχνιδιού το συγκεκριμένο αρχείο και, ω του θαύματος, το παιχνίδι έτρεξε κανονικά. Το συμπέρασμά του ήταν ότι το πρωτότυπο CD του είχε πρόβλημα, αλλά ποιος να τον ακούσει.

Η επίσημη δικαίωσή του ήρθε λίγες μέρες αργότερα. Η Interplay ανακοίνωσε στις 37 του Σεπτέμβρη ότι μερικοί χρήστες που έχουν αγοράσει την αγγλική version του παιχνιδιού (δηλαδή αυτή που έρχεται και στη χώρα μας) έχουν πρόβλημα να μπουν στο Lower Dorn. Τελικά, βρήκαν ότι το πρόβλημα σε μία ολόκληρη παρτίδα του παιχνιδιού που κυκλοφόρησε οφειλόταν στην αναπαραγωγή του 2ου CD! Αυτό συμβαίνει μόνο σε μερικά αντίτυπα της αγγλικής έκδοσης. Οσοι έχετε πρόβλημα και είστε συνδεδεμένοι στο Internet, μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/iwdukpatch.exe, όπου θα βρείτε το patch που διορθώνει το πρόβλημα. Οσοι δεν έχετε Internet, πρέπει να περιμένετε το επόμενο τεύχος του περιοδικού όπου πιστεύω ότι θα περιέχεται το patch στο CD του.

Στο CD του περιοδικού θα βρείτε το αρχείο icewdale.zip, το οποίο περιέχει τα saves μου πριν από την τελική μάχη του παιχνιδιού. Ευκαιρία να δοκιμάσετε όλοι ό,τι στρατηγικές και τακτικές ξέρετε, ενώ εγώ με τη σειρά μου θα δημοσιεύσω όποια e-mails ή γράμματά σας έρθουν σχετικά με το θέμα αυτό.

DIABLO 2

Εγραψα στο προηγούμενο τεύχος ότι δεν πρόκειται να επανέλθω στα όσα γράφονται στο forum του "PC Master" και σκοπεύω να εμμείνω στην απόφασή μου. Απευθύνομαι, λοιπόν, σε όσους αναγνώστες του περιοδικού στέλνουν μηνύματα "συμπαράστασης" προς εμένα: Λυπάμαι, αλλά δεν θα δημοσιεύσω κανένα από αυτά και τους παρακαλώ να σταματήσουν να μου ζητούν κάτι τέτοιο. Ομως θέλω



DIABLO 2

Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ HORADRIC CUBE ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΔΙΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

INGREDIENTS	TRANSMUTE TO
➤ 3 health potions (any grade) ➤ 3 mana potions (any grade) ➤ gems (any type and grade)	1 full rejuvenation potion
➤ 3 gems of the same type and grade	1 gem with higher grade
➤ 6 gems (any grade) ➤ 1 sword (any type)	1 socketed long sword
➤ 1 ring ➤ 1 emerald (any grade) ➤ 4 antidote potions	1 viridian ring
➤ 1 ring ➤ 1 ruby (any grade) ➤ 4 exploding potions	1 garnet ring
➤ 1 ring ➤ 1 sapphire (any grade) ➤ 4 thawing potions	1 cobalt ring

να σταθώ σε μερικά θέματα που έχουν άμεση σχέση με το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό.

Το πρώτο είναι ότι ο αναγνώστης ΘΕΜΗΣ ΜΠΟΥΡΔΕΝΑΣ (Lothar the Necromancer), ο οποίος πιστεύει ότι ο ήρωας στο DIABLO 1 από δική του θέληση καρφώνει το soulstone στο μέτωπό του, μου έστειλε σε κείμενο όλο το speech από το φινάλε του παιχνιδιού. Εχει κάνει τρομερή δουλειά, αφού διαβάζοντας το κείμενο νομίζεις ότι βλέπεις το επίσημο script του αντίστοιχου τμήματος του παιχνιδιού. Θα δημοσιευτεί στο επόμενο τεύχος, γιατί πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο. Ετσι, για την προσπάθειά του και μόνο.

Στο CD του περιοδικού θα βρείτε το αρχείο warrior.zip. Είναι ένα save μου με έναν χαρακτήρα Warrior (Level 30) ακριβώς πριν από την τελική μάχη με τον Diablo, στο Diablo 1 φυσικά. Προχωρείτε λίγο νότια, ορμάτε στον Diablo, τον βαράτε 3-4 φορές - μπορεί να χρειαστεί να πιείτε 3-4 φίλτρα υγείας - και τον σκοτώνετε. Μετά μπορείτε να δείτε το επίμαχο φινάλε και να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα. Στο CD επίσης του περιοδικού θα βρείτε το αρχείο diablo2.zip. Περιέχει το save που δείχνει ότι σκότωσα τον DIABLO (στο Diablo 2 αυτή τη φορά, χρησιμοποιώντας τα skills Freeze & Zeal) ως Paladin Level 27, αλ-

Θέμα: Αργοπορημένα σχόλια για το Diablo 2 Review...

User ID: Κωνσταντίνος Σπυρόπουλος

Μήνυμα:

Μόλις σήμερα είχα την ευκαιρία να διαβάσω το "σκανδαλώδες" review του Diablo 2 και σκέφτηκα να εκφράσω και εγώ την άποψή μου επί του θέματος. Αρχικά θα πρέπει να πω ότι σέβομαι πλήρως την άποψη του Αντρέα περί των saves και της βαθμολογίας, πλην όμως ας μου επιτρέψει να διαφωνήσω μαζί του σε αρκετά σημεία.

Οσον αφορά στο πολυσυζητημένο θέμα του "save and exit", δεν θα πω παρά αυτά που έχω επαναλάβει και άλλοτε: Η Blizzard θέλησε να προσαρμόσει το game σε real time συνθήκες (μια και το multiplayer είναι ίδιο με το single όσον αφορά στα waypoints), αποθαρρύνοντας έτσι δύο ομάδες ατόμων: 1) εκείνους που έχουν συνηθίσει σχεδόν σε κάθε βήμα τους να κάνουν save (φυσικά, έτσι δεν παίζεις παιχνίδι), 2) εκείνους που βιάζονται να τελειώσουν όλα τα levels χωρίς ακόμα ο χαρακτήρας τους να έχει φτάσει σε ικανό επίπεδο να νικήσει τους πιο δύσκολους εχθρούς. Ετσι, αν υπήρχε save, θα καθάριζε ορισμένες περιοχές από τύχη, αλλά μοιραία θα κόλλαγε σε άλλες χωρίς να μπορεί να γυρίσει πίσω για να σκοτώσει νέα τέρατα και να κερδίσει xp. Τώρα όμως με τα waypoints ο καθένας μπορεί να πολεμήσει όσους εχθρούς θέλει, σε ό,τι δυσκολία θέλει (ανάλογα με την περιοχή). Εν κατακλείδι, το save and exit στην πραγματικότητα ενθαρρύνει τον παίκτη να είναι προσεκτικός και να μελετά τις κινήσεις του από πριν και όχι απλώς να περιπλανιέται έχοντας μία αίσθηση σιγουριάς. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι όταν πεθάνεις, μπορείς να ξεκινήσεις νέο game για να ανακτήσεις όλα σου τα αντικείμενα (και ειδικά αν έχεις το waypoint, δεν σε νοιάζει και πολύ ένας θάνατος, εκτός αν είσαι high-level), κάτι που δεν συνέβαινε στο D1, όπου έπρεπε να φτύσεις αίμα στην κυριολεξία για να πάρεις πίσω τα stuff σου αν είχες πεθάνει σε μια περιοχή γεμάτη εχθρούς. Σε αυτό το θέμα, λοιπόν, πιστεύω ότι η Blizzard έπραξε πάρα πολύ σωστά.



Δεύτερο θέμα που θέλω να σχολιάσω είναι η βαθμολογία του χειρισμού, η οποία κατά πώς φαίνεται επηρεάστηκε από το ζήτημα του save, χωρίς να ληφθεί υπόψη σχεδόν καμία από τις τρομερές ευκολίες που παρέχει. Ειλικρινά σας μιλάω ΔΕΝ ΕΧΩ ΞΑΝΑΔΕΙ τόσο απλό και λειτουργικό τρόπο χειρισμού όσο αυτόν του D2. Τα πάντα μπορούν να γίνουν με τα δύο πλήκτρα του ποντικιού που είναι ΠΛΗΡΩΣ προγραμματιζόμενα, υπάρχουν επιτέλους περισσότερα macros, run mode, ενώ το γεγονός ότι το character development είναι τόσο ανοιχτό, συμβάλλει τα μέγιστα στην ανάδειξη ενός κορυφαίου παιχνιδιού, τόσο από άποψη χειρισμού όσο και gameplay.

Τέλος, θα ήθελα να σταθώ λίγο στο τελευταίο σχόλιο του Αντρέα "δεν μπορώ να συστήσω το game σε κανέναν χρήστη" (λόγω του lag και των bugs κυρίως). Ειλικρινά αυτό δεν το καταλαβαίνω. Γιατί δηλαδή θα πρέπει, επειδή δεν μας αρέσει το save feature ή η επίδοση ενός game στο multiplayer mode ή ενδεχομένως τα bugs που περιέχει, να αμαυρώνουμε τόσο πολύ την εικόνα του τη στιγμή που το D2 ΔΕΝ είναι ΜΟΝΟ multiplayer, ενώ τα νέα patches έχουν βελτιώσει σαφέστατα την κατάσταση (εδώ όντως ο Αντρέας είχε δίκιο για την παρακολούθηση της πορείας του παιχνιδιού). Δηλαδή, εγώ που παίζω Ultima Online εδώ και περίπου έναν χρόνο, πρέπει να είμαι μάλλον ήρωας που όχι μόνο έχω αντέξει το lag και τα χιλιάδες exploits (γεγονότα τα οποία έχουν μειωθεί σαφέστατα τα τελευταία χρόνια), αλλά έχω κατορθώσει και πολλά πράγματα στο character development. ΟΚ η κατάσταση του D2 στα Realms είναι απελπιστική, αλλά το ίδιο δεν έγινε όταν βγήκε και το D1; Πολύ απλά, το λάθος της Blizzard ήταν ότι δεν είχε υπολογίσει σωστά τις πωλήσεις και βρέθηκε προ εκπλήξεως όταν χιλιάδες χρήστες κατέκλυσαν το bnet τις πρώτες κιόλας μέρες. Ας μη γινόμαστε λοιπόν "προφήτες καταστροφολογίας" και ας δούμε τα πράγματα με περισσότερη ψυχραιμία.

Επίσης, έχω τονίσει σε προηγούμενο post ότι το Diablo II δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, αφού σίγουρα αύριο μεθαύριο ενδέχεται να βγει κάτι καλύτερο, τόσο ποιοτικά όσο και ποσοτικά. Σίγουρα, όμως, δεν είναι μετριότητα, αφού περιέχει τουλάχιστον το 80-90% αυτών που διαφήμιζε. Μήπως αυτό που σας/μας πονάει είναι ότι το Diablo II δεν προσαρμόστηκε στις προσωπικές προτιμήσεις μας; Και γιατί θα έπρεπε να κάνει κάτι τέτοιο;

Τα συμπεράσματα δικά σας.

Με εκτίμηση,

Bandit

λά και δύο εικόνες από το φινάλε του παιχνιδιού. Αυτό γιατί μερικοί αμφισβήτησαν και αυτό το γεγονός. Σε ειδικό box δημοσιεύω ό,τι έχω βρει στο Internet σχετικά με το Horadric Cube και τα Gems. Εξακολουθώ να πιστεύω ότι η χρήση τους απαιτεί εμπειρία και εξάσκηση από τη μεριά του χρήστη, και ας συνεχίζουν να το κοροϊδεύουν μερικοί αναφέροντας ότι: "σιγά τη δυσκολία: παίρνεις ένα gem και το βάζεις στο όπλο - ασπίδα - κράνος". Φυσικά, δεν είναι αυτό το θέμα και το ξέρουν, αλλά... Προσωπικά, πάντως, δεν ντρέπομαι να δηλώσω ότι όταν έπαιξα το παιχνίδι, δεν είχα βρει ούτε το 1/5 αυτών των στοιχείων. Δεν ξέρω πού τα βρίσκουν τα στοιχεία αυτά όσοι τα δημοσιεύουν στο Internet, αλλά είναι πολύ εντυπωσιακά για το τι μπορείς να κάνεις στο συγκεκριμένο θέμα. Πρέπει να παραδεχτώ ότι αδίκησα τον φίλο BM (mentorxxx@hotmail.com), τον οποίο κατέταξα σε αυτούς "που εξέφρασαν την αντίθεσή τους με διάφορα επιχειρήματα και χαρακτηρισμούς". Ο άνθρωπος τα τελείως αντίθετα είπε και με το δίκιο του εκφράζει παράπονο σε ένα τελευταίο του e-mail. Συγγνώμη, φίλε, έστω και αργά.

Τέλος, σε ειδικό box δημοσιεύω αυτούσιο ένα κείμενο-review του συντάκτη του περιοδικού Κωνσταντίνου Σπυρόπουλου (bandit), στο οποίο εκφράζει τις δικές του απόψεις για το παιχνίδι. Ετσι για να έχετε μία σφαιρικότερη ενημέρωση γύρω από το θέμα και τις απόψεις που υπάρχουν στο περιοδικό.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

Gems

Amethyst (Purple)			
	Helm	**Shield**	**Weapon**
Chipped:	+3 Strength	+5-6 Defense	+15-19 Attack Rating
Flawed:	+4 Strength	+7-8 Defense	+20-29 Attack Rating
Normal:	+5-6 Strength	+9-10 Defense	+30-39 Attack Rating
Flawless:	+7-8 Strength	+11-13 Defense	+40-49 Attack Rating
Perfect:	+9-10 Strength	+15-17 Defense	+50-59 Attack Rating
Diamond (White)			
	Helm	**Shield**	**Weapon**
Chipped:	+10 Attack Rating	+5-6 All Resist	Damage +125-129% versus undead
Flawed:	+15 Attack Rating	+7-8 All Resist	Damage +130-135% versus undead
Normal:	+20 Attack Rating	+9-11 All Resist	Damage +136-145% versus undead
Flawless:	+25 Attack Rating	+12-15 All Resist	Damage +146-155% versus undead
Perfect:	+30 Attack Rating	+16-20 All Resist	Damage +156-170% versus undead
Emerald (Green)			
	Helm	**Shield**	**Weapon***
Chipped:	+3 to Dexterity	+10-12 Resist Poison	+2 Poison damage
Flawed:	+4 to Dexterity	+13-16 Resist Poison	+3 Poison damage
Normal:	+5-6 to Dexterity	+17-20 Resist Poison	+4 Poison damage
Flawless:	+7-8 to Dexterity	+21-25 Resist Poison	+5 Poison damage
Perfect:	+9-10 to Dexterity	+26-30 Resist Poison	+6 Poison damage
*Poison damage κάθε 3 δευτερόλεπτα			
Ruby (Red)			
	Helm	**Shield**	**Weapon**
Chipped:	+6-8 to Life	+10-12 Resist Fire	+3-4 Fire Damage
Flawed:	+9-11 to Life	+13-16 Resist Fire	+3-5 Fire Damage
Normal:	+12-15 to Life	+17-20 Resist Fire	+4-5 Fire Damage
Flawless:	+16-20 to Life	+21-25 Resist Fire	+5-6 Fire Damage
Perfect:	+21-25 to Life	+26-30 Resist Fire	+6-10 Fire Damage
Sapphire (Blue)			
	Helm	**Shield**	**Weapon**
Chipped:	+6-8 to Mana	+10-12 Resist Cold	+1-3 Cold Damage (1 sec freeze)
Flawed:	+9-11 to Mana	+13-16 Resist Cold	+2-3 Cold Damage (1.5 sec freeze)
Normal:	+12-15 to Mana	+17-20 Resist Cold	+2-4 Cold Damage (2 sec freeze)
Flawless:	+16-20 to Mana	+21-25 Resist Cold	+3-5 Cold Damage (2.5 sec freeze)
Perfect:	+21-25 to Mana	+26-30 Resist Cold	+3-7 Cold Damage (3 sec freeze)
Topaz (Yellow)			
	Helm*	**Shield**	**Weapon**
Chipped:	+7-9% Chance	+10-12 Resist Lightning	+1-6 Lightning Damage
Flawed:	+11-13% Chance	+13-16 Resist Lightning	+1-7 Lightning Damage
Normal:	+14-17% Chance	+17-20 Resist Lightning	+1-8 Lightning Damage
Flawless:	+18-20% Chance	+21-25 Resist Lightning	+1-10 Lightning Damage
Perfect:	+21-25% Chance	+26-30 Resist Lightning	+1-15 Lightning Damage
* Πιθανότητα να βρεις μαγικά αντικείμενα.			
Skull (White Skull)			
	Helm*	**Shield**	**Weapon**
Chipped:	+2 Life/8% Mana	2 damage to enemy	Steal 2% Life/1% Mana
Flawed:	+3 Life/8% Mana	3 damage to enemy	Steal 2% Life/2% Mana
Normal:	+3 Life/12% Mana	4 damage to enemy	Steal 3% Life/2% Mana
Flawless:	+4 Life/12% Mana	5 damage to enemy	Steal 3% Life/3% Mana
Perfect:	+4-5 Life/16-20% Mana	6-7 damage to enemy	Steal 4% Life/3% Mana
*Δίνει Life Regeneration και Mana Regeneration Bonus.			

MYST III: EXILE

Μερικές σκηνές από... τα παρασκήνια

Χαμός στο στερέωμα. Πήρα περισσότερα από 20 e-mails με αναφορές στο προηγούμενο άρθρο της στήλης, το οποίο -απ' ό,τι φαίνεται- ξύπνησε πολλές αναμνήσεις σε αρκετούς αναγνώστες. Ειλικρινά δεν περίμενα να υπάρχουν τόσοι πολλοί παλιοί χρήστες του Spectrum 48K και του Commodore 64, οι οποίοι, αρκετά χρόνια πιο μεγάλοι πια, διαβάζουν το περιοδικό μας, έχοντας μεταπηδήσει σε αυτό από το αλησμόνητο και θρυλικό πια PIXEL, το πρώτο περιοδικό πληροφορικής στη χώρα μας.

Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί για να δημοσιεύσω μερικές από τις πολύ συγκινητικές επιστολές σας. Επειδή, όμως, μου υπενθυμίσατε πολλά παιχνίδια της εποχής, θα συνεχίσω με το θέμα αυτό πιο διεξοδικά, αλλά στο επόμενο τεύχος, μια και απαιτείται πολλή προετοιμασία και ψάξιμο, κατέβασμα όλων των κασετών του Spectrum από τις κούτες, δοκιμές μερικών από αυτά (θα πάρει φωτιά η τηλεόρασή μου όταν δει να της φορτώνω παιχνίδια 16 ετών) κ.λπ.





Η δημιουργός του MYST 3 Mary DeMArle. Αρσενικά ονειρευτείτε ελεύθερα!

Ετσι κι αλλιώς η επικαιρότητα τρέχει αμείλικτη. Και 16 σελίδες χώρο να είχα, θα τις γέμιζα. Εχω στα χέρια μου μερικές πολύ αξιόλογες συνεντεύξεις ιστορικών δημιουργών του χώρου, καθώς και το πλήρες log file του δημόσιου chat που έγινε με τον πρόεδρο της LucasArts Simon Jeffery, το οποίο αναφέρεται τόσο στο Monkey Island 4 όσο και στα adventure games αυτά καθ' εαυτά και στο γιατί η LucasArts συνεχίζει να τα υποστηρίζει. Το τελευταίο μού το έστειλε ένας αναγνώστης του περιοδικού, γνωστός με το nickname "galatsi". Υπομονή, λοιπόν, και στα επόμενα τεύχη θα έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα θέματα.

Ενα από τα πιο αναμενόμενα adventures από τη μεριά της Αμερικής τη χρονιά που έρχεται είναι χωρίς αμφιβολία το MYST III: EXILE. Οι περισσότεροι αναγνώστες του περιοδικού που παρακολουθούν τις στήλες μου θα ξέρουν ότι το παιχνίδι δεν θα είναι δημιούργημα της Cyan, αλλά της επίσης γνωστής Presto Studios. Το παιχνίδι ετοιμάζεται, φυσικά, σε συνεργασία με την Cyan, έτσι ώστε να αποδοθεί όσο το δυνατόν πιο πιστά ο εκπληκτικός κόσμος των Myst και Riven, ο οποίος είναι ένας από τους κορυφαίους στο χώρο των computer games.

Αυτό που ελάχιστοι γνωρίζουν είναι το γεγονός ότι δημιουργός του Myst 3 είναι μία γυναίκα. Ναι! Ετσι, μετά τις Roberta Williams (King's Quests 1-8, Laura Bow 1 & 2, Phantasmagoria 1 & 2), Jane Jensen (Gabriel Knight 1-3) και Marcia Bales (Shivers 1 & 2), ακόμη μία γυναίκα-δημιουργός εισβάλλει σε έναν καθαρά ανδροκρατούμενο χώρο, αυτόν των δημιουργών παιχνιδιών για υπολογιστές (ή προγραμμάτων ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας όπως λέγονται επίσημα). Το όνομά της είναι Mary DeMarle και είναι αυτό που θα ήθελε σχεδόν κάθε αρσενικό του χώρου: νέα, όμορφη και απ' ό,τι φαίνεται πολύ δυναμική και έξυπνη. Και αν το παιχνίδι πάει καλά (που θα πάει), θα είναι και πλούσια. Η ιστορία στο Myst 3 εξελίσσεται δέκα χρόνια μετά τα γεγονότα του Riven. Οι Atrus και Catherine, το ζευγάρι που ελευθερώνεις στα δύο πρώτα παιχνίδια (τον Atrus στο Myst και την Catherine στο Riven), έχουν εγκαταλείψει το νησί Myst και ζουν σε μία νέα περιοχή, την Tomahna. Ενα νέο μέλος έρχεται να προστεθεί στην οικογένειά τους, η νεογέννητη κόρη τους, η Yeesha. Ενώ όμως προσπαθούν να ξεχάσουν όσα πέρασαν τα τελευταία χρόνια, ένας νέος κίνδυνος εμφανίζεται στον ορίζοντα. Τον κακό στο Myst 3 υποδύεται ο Brad Dourif, τον οποίο πιθανότατα γνωρίζετε από τις ταινίες "Η φωλιά του Κούκου", "Dune" και "Alien Ressurection".

Ομολογώ ότι όταν πρωτάκουσα πως το Myst 3 δεν θα το δημιουργήσει η Cyan αλλά η Presto Studios, ένιωσα παγωμάρα. Μπορούσε η εταιρεία να αποδώσει τον κόσμο που τα αδέλφια Rand και Robyn Miller έχουν καλύτερα από κάθε άλλον στο μυαλό τους; Σιγά σιγά όμως οι αμφιβολίες μου άρχισαν να υποχωρούν. Οι λεπτομέρειες του σεναρίου που έχουν αποκαλυφθεί δείχνουν ότι πρόκειται για ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά δημιούργημα, από τα κορυφαία των τελευταίων χρόνων. Εκτός του ότι τα γραφικά του ζαλίζουν, έχει και το όνομα του παιχνιδιού με τις περισσότερες πωλήσεις στον χώρο, οπότε...

Οι αμφιβολίες μου διαλύθηκαν οριστικά όταν άρχισα να μαθαίνω για τη δημιουργό του παιχνιδιού. Δείχνει ότι ξέρει πολύ καλά τι υλικό



Το επίσημο site του παιχνιδιού στο Internet.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

έχει στα χέρια της, αλλά και τι να το κάνει, πώς να το χειριστεί.

Η Mary DeMarle δουλεύει στην Presto Studios ως game designer. Προτιμά όμως να λέει ότι δουλεύει ως writer και αυτό γιατί το γράψιμο είναι η πραγματική και μεγάλη αγάπη της. Στην Presto η καθημερινή εργασία της είναι να αναπτύσσει το gameplay των διάφορων projects και να επεξεργάζεται εναλλακτικές ιδέες γύρω από τα παιχνίδια της εταιρείας (σκάσε τώρα, κορόιδο Τσουρινάκη, από τη ζήλια σου). Ταυτόχρονα είναι αυτή που γράφει το βασικό κορμό των σεναρίων των παιχνιδιών, των manuals και άλλων στοιχείων που βρίσκεις στα παιχνίδια (η ίδια ισχυρίζεται ότι το "design doc" για το Myst 3 είναι 170 σελίδες!!!). Προτού μεταπηδήσει στην Presto Studios δούλεψε στο χώρο του κινηματογράφου κάνοντας σχεδόν τα πάντα, από επεξεργασία των special effects, μέχρι location managing και camera assisting. Μετά πήγε στο χώρο των εκδοτικών οργανισμών και από εκεί για δέκα ολόκληρα χρόνια δούλεψε στην εταιρεία κινουμένων σχεδίων Hanna-Barbera, στα τμήματα Marketing, Licensing και Publicity Divisions. Από εκεί αποχώρησε για να δουλέψει ως "ελεύθερη" συγγραφέας και,τελικά, βρέθηκε στην Presto (αυτή είναι καριέρα, όχι σαν μερικούς μερικούς που ονειρεύονται 20 χρόνια στο ίδιο γραφείο...).



Η ηθοποιός Maria Galante που παίζει το ρόλο της Catherine.

Σύμφωνα με τα λεγόμενά της, έχουν προσπαθήσει πάρα πολύ να ανεβάσουν τη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Πάντα κατά τη γνώμη της, η ιστορία στο Myst 3 είναι πολύ πιο ενδιαφέρουσα. Και αυτή τη φορά τα puzzles είναι έτσι διαρθρωμένα ώστε να δένουν άμεσα με την ιστορία και να βοηθούν ώστε να αποκαλύπτονται σταδιακά όλο και περισσότερα στοιχεία από το λεγόμενο σεναριακό background.

Η πιο σημαντική πρόκληση που αντιμετώπισε κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του παιχνιδιού ήταν να δημιουργήσει ένα nonlinear gameplay (μη ευθύγραμμης δράσης), χωρίς όμως να χαθεί κανένα από τα στοιχεία της ιστορίας, του δράματος, που εξιστορείται.

Στην ερώτηση "αν βρισκόσουν σε ένα ερημικό νησί, τι αντικείμενο θα ήθελες να είχες μαζί σου;" απάντησε με χιούμορ: "μία μαγική λάμπα που να έχει μέσα της ένα τζίνι. Δεν ισχύει ακόμη η ιστορία με τις τρεις ευχές;".

Σε ένα από τα λεγόμενα Underground NewsLetters υπάρχει μία πληθώρα στοιχείων γι' αυτήν και αποσπάσματα από πάρα πολλές συνεντεύξεις, αλλά και σκέψεις της. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι σκέψεις για τα Myst και Riven, πάντοτε φυσικά σε σχέση με το Myst 3:

"Τόσο το MYST όσο και το RIVEN είχαν κακούς - διαβολικούς χαρακτήρες στην ιστορία τους. Στο MYST σκοπός σου ήταν να βρεις ποιος από τους δύο γιους του Atrus τον πρόδωσε και του έκαψε τη βιβλιοθήκη, ο Sirrus ή ο Achenar; Μια όμως και οι δύο ήταν παγιδευμένοι μέσα στα βιβλία καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, δεν ένιωθες ποτέ κίνδυνο απ' αυτούς. Απλώς εξερευνούσες τους ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟΥΣ κόσμους του παιχνιδιού, προσπαθώντας να λύσεις το μυστήριο. Στο RIVEN η αίσθηση του κινδύνου, η ένταση και η αγωνία υπήρχαν από την αρχή του παιχνιδιού. Ο Atrus σε στέλνει στο Riven με σκοπό να παγιδέψεις τον τυραννικό πατέρα του, Gehn. Το βασικότερο πρόβλημα που είχες να αντιμετωπίσεις στο Riven ήταν ότι δεν είχες την παραμικρή ιδέα για το πού βρισκόταν ο Gehn, πού ήταν το κρησφύγετό του. Στα περίπου 2/3 του παιχνιδιού προσπαθείς να βρεις πού στο καλό κρύβεται αυτός ο Gehn και μέχρι να τον συναντήσεις, δεν έχεις καμία ουσιαστική επικοινωνία μαζί του. Οταν, επιτέλους, τον συναντάς, υπάρχει πολλή αγωνία και ένταση στο παιχνίδι, αυτό όμως κρατά πολύ λίγο σε σχέση με τη συνολική διάρκειά του.

Αυτό που προσπάθησαν στο Myst 3 ήταν να κρατήσουν την αγωνία σε υψηλό και σταθερό επίπεδο από την αρχή. Ετσι παρουσιάζουν τον θεωρούμενο 'κακό' του παιχνιδιού σχεδόν από την αρχή και μετά έχουν φροντίσει ώστε να έχεις συχνές 'επαφές' μαζί του καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ακριβώς για να κρατήσουν την ένταση σε υψηλά επίπεδα. Το παιχνίδι είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε ακόμη και όταν δεν συναντάς τον 'κακό', να νιώθεις παντού τριγύρω σου την απειλητική παρουσία του. Με οτιδήποτε κάνεις, ξέρεις πολύ καλά ότι θα οδηγηθείς σε ένα ιδιαίτερα δραματικό φινάλε, σε μία μετωπική αντιπαράθεση. Αποτέλεσμα όλων αυτών είναι στο Myst 3 να υπάρχει πολύ μεγαλύτερη ένταση και αγωνία στο χρήστη, απ' ό,τι στα προηγούμενα."

Τελειώνοντας, να επισημάνω ότι, σύμφωνα με τα λεγόμενά της, το παιχνίδι δεν θα περιέχει σημάδια από "εμφανή βία", όπως η ίδια θεωρεί ότι υπήρχε στα περισσότερα νησιά του Riven. Οι λόγοι γι' αυτό είναι πάρα πολλοί και κυρίως το γεγονός ότι στοχεύουν πολύ στο ευρύτερο γυναικείο κοινό, που σύμφωνα με μετρήσεις κάλυψε το 40% των πωλήσεων του Riven! Περισσότερα, όμως, στο review του παιχνιδιού. Ανυπομονώ όσο κανένα άλλο παιχνίδι (όλο το ίδιο δεν λέω;) να έρθει στα χέρια μου. PC





WINFELLOW

Η Amiga είναι εδώ!

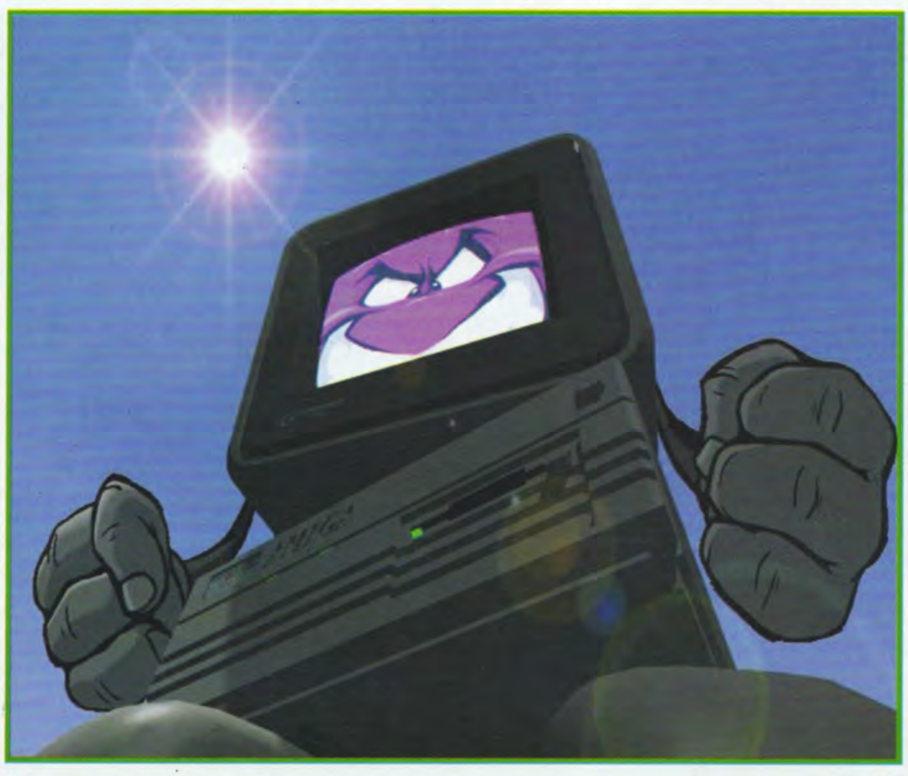
Μα πού πήγαν τα "Τελευταία Νέα"; Μην ανησυχείτε, δεν χάθηκαν, απλώς πήραν αναβολή για το επόμενο τεύχος λόγω πληθώρας ύλης! Βλέπετε, οι (δύο) εκπλήξεις έχουν και κάποιο τίμημα. Εκπλήξεις είπα; Μα, ναι! Σχετικά με την πρώτη, διαβάστε παρακάτω, όσο για τη δεύτερη... γυρίστε σελίδα!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Ένα από τα επόμενα σαββατοκύριακα σχεδιάζουμε μία μικρή συγκέντρωση με θέμα, τι άλλο, τους αγαπημένους μας εξομοιωτές, αλλά και το retro gaming γενικότερα. Είναι μια καλή ευκαιρία να τα πούμε από κοντά, να λύσουμε απορίες, να ανταλλάξουμε "διευθύνσεις", αλλά κυρίως να παίξουμε παλιά και καινούρια παιχνίδια. Η ημερομηνία και ο τόπος διεξαγωγής της "αθλοπαιδιάς" είναι ανοιχτά, προς το παρόν, μια και πρέπει να διευθετηθούν πρώτα ορισμένα θέματα. Το κυριότερο από αυτά είναι, βέβαια, η δική σας συμμετοχή, που είναι και ο παράγοντας που θα καθορίσει σε μεγάλο βαθμό τη μορφή της συνάντησης. Μπορείτε λοιπόν από τώρα να στέλνετε μηνύματα, είτε σε μένα είτε στο Βαγγέλη, στα οποία θα διευκρινίζετε κάποια ημερομηνία που σας βολεύει, καθώς και θέματα που θα θέλατε να συζητηθούν (μην έρθουμε κι αδιάβαστοι...). Εμείς, από την πλευρά μας, θα εξασφαλίσουμε τη συμμετοχή αρκετών Guest Stars (ο Shadow, μάλιστα, προτίθεται να κάνει και διάλεξη με θέμα τον "δικό του" PCSX, ενώ κι ο Βαγγέλης υποθέτω ότι θα θέλει να μιλήσει για τις "Δέκα Δοκιμασίες", το πρώτο εμπορικό ελληνικό adventure σε σενάριο... Βαγγέλη Κράτσα) καθώς και "δωράκια" για τους πρώτους που θα καταφτάσουν. Αν όλα πάνε καλά, η εκδήλωση θα ανακοινωθεί στο forum του περιοδικού, αλλά θα σταλούν και μηνύματα σε όσους εκδηλώσουν ενδιαφέρον. Μην κάθεστε, λοιπόν, ενεργοποιηθείτε!



Η πληθωρική Elvira πρωταγωνιστεί στο Mistress of the Darkness, μαζί με εσάς, φυσικά...



WINFELLOW

Το WinFellow δεν είναι καινούριο πρόγραμμα. Αποτελεί, ουσιαστικά, τη μεταφορά του πολύ καλού εξομοιωτή Fellow, που ήταν πρόγραμμα DOS, στα Windows. Κύριο στοιχείο που διαφοροποιούσε τον Fellow από τον ανταγωνιστή του, WinUAE (στις πρώτες εκδόσεις, τουλάχιστον), ήταν η καλύτερη ταχύτητα εξομοίωσης και ο πολύ μεγαλύτερος αριθμός των υποστηριζόμενων παιχνιδιών. Ωστόσο, το interface του ήταν πολύ πιο δύσχρηστο, πρόβλημα που προφανώς δεν υφίσταται στην καινούρια μορφή του προγράμματος. Βέβαια, προς το παρόν, το WinFellow υπολείπεται του WinUAE στον τομέα της ταχύτητας, κάτι που οι κάτοχοι παλαιότερων επεξεργαστών θα καταλάβουν από την πρώτη στιγμή. Όμως, οι τελευταίες κυκλοφορίες του emulator δείχνουν πως η ψαλίδα κλείνει σιγά σιγά.

Αρκετοί αναγνώστες αντιμετωπίζουν προβλήματα με τις ρυθμίσεις των διάφορων εξομοιωτών για Amiga και Atari. Τα interfaces των προγραμμάτων αυτών μοιάζουν πάρα πολύ μεταξύ τους και ένα παρόμοιο σύστημα χρησιμοποιεί και ο WinFellow. Ελπίζω ότι οι γραμμές που ακολουθούν θα βοηθήσουν τον αρχάριο να λύσει τις περισσότερες απορίες του και να παίξει τα αγαπημένα του παιχνίδια χωρίς πρόβλημα. Βέβαια, οι παρακάτω οδηγίες αναφέρονται συγκεκριμένα στον WinFellow, αλλά, πιστέψτε με, τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε στα υπόλοιπα προγράμματα (WinUAE, WinSTon...) είναι ανάλογα και δεν θα συναντή-

σετε ιδιαίτερες δυσκολίες. Στο κάτω κάτω, ψάξτε και λίγο μόνοι σας! Μην τα θέλετε όλα στο πιάτο!

Αρχίζουμε, λοιπόν, με τα απαραίτητα αρχεία που θα πρέπει να συγκεντρώσετε: πρώτα απ' όλα, τον emulator, τον οποίο θα βρείτε - ως συνήθως - στο CD του περιοδικού μας. Δεύτερον, το παιχνίδι που θέλετε να τρέξετε. Υπάρχουν στο Διαδίκτυο δεκάδες sites με παιχνίδια για Amiga και στο τεύχος του Αυγούστου έδωσα δύο πολύ καλές διευθύνσεις που έχουν πολλούς γνωστούς τίτλους. Τρίτον, και δυσκολότερο, κάποιο ROM αρχείο, που περιλαμβάνει το kickstart. Δυστυχώς, τα ROMs θεωρούνται "αρχεία συστήματος" της Amiga και δεν γίνεται τα βάλουμε ξανά στο συνοδευτικό CD, ειδικά μετά την πρόσφατη κινητοποίηση της πάλαι ποτέ κραταιάς εταιρείας. Προσωπικά θεωρώ το καθεστώς αυτό επιεικώς απαράδεκτο, όταν πρόκειται για υπολογιστή που έχει σταματήσει να παράγεται εδώ και αρκετά χρόνια. Προσέξτε: Δεν θεωρώ την Amiga "νεκρό" μηχάνημα. Ισα ίσα, πιστεύω ότι πολλά από τα παιχνίδια της στέκονται άνετα δίπλα στους καλύτερους σύγχρονους τίτλους, μια και ο υπολογιστής της Commodore ήταν, ουσιαστικά, το πρώτο multimedia μηχάνημα. Ομως, η απαγόρευση της διανομής του ROM το μόνο που καταφέρνει είναι να εμποδίσει τη διάδοση του μηχανήματος. Πολλοί φανατικοί φίλοι της Amiga έσπευσαν να συμπαρασταθούν στην αγαπημένη τους εταιρεία, καταδικάζοντας τους "πειρατές". Ακόμα και το περιοδικό μας δέχτηκε επίθεση, εξαιτίας του εορταστικού CD με τους emulators, όπου περιέχονταν ROMs με το kickstart. Καταρχήν, οφείλω να εκφράσω τη συμπάθειά μου προς όλους τους "εραστές" της Amiga, που συμπαραστέκονται με τόση θέρμη στον αγαπημένο τους υπολογιστή, ακόμα και μετά από τόσα χρόνια. Αλλωστε, αυτό είναι το πνεύμα του retro gaming και αυτό θέλω να δώσω μέσα από την παρούσα στήλη. Ομως, οι φίλοι μας εδώ κάνουν λάθος, αφού δεν λαμβάνουν υπόψη μία πάγια τακτική που εφαρμόζει η αγορά της πληροφορικής εδώ και πολλά χρόνια. Πάρτε, για παράδειγμα, τις κάρτες γραφικών: Αμέσως μόλις κυκλοφόρησε το GeForce, οι κάρτες με το παλαιότερο, αλλά αξιοπρεπέστατο TNT2 εξαφανίστηκαν από την αγορά (με μόνη εξαίρεση την κάρτα της Asus, της οποίας η τιμή ήταν, όμως, απλησίαστη), μια και η τιμή τους θα έπεφτε αρκετά, οπότε πολλοί χρήστες θα τις προτιμούσαν ασυζητητί από τις πανάκριβες καινούριες κάρτες. Τη θέση τους πήραν νέες κάρτες, με το ασθενέστερο M64, που ήταν ανεπαρκείς για τον σύγχρονο gamer. Ετσι, η αγορά του GeForce έγινε, για τους περισσότερους χρήστες, μονόδρομος. Κάτι παρόμοιο συνέβη και στη δική μας περίπτωση. Τα νέα παιχνίδια χρειάζονται πανίσχυρους υπολογιστές, οπότε ο χρήστης αναγκάζεται να ξοδέψει μια περιουσία για αναβαθμίσεις. Οι εξομοιωτές των παλιών υπολογιστών, όμως, προτείνουν μία εναλλακτική λύση, προσφέροντας χιλιάδες παιχνίδια με αξεπέραστο gameplay, εντελώς δωρεάν και χωρίς "απλησίαστες" απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ. Φυσικά, κάτι τέτοιο δεν συμφέρει τον θείο Bill και την παρέα του, οπότε φροντίζουν, όσο είναι δυνατόν, να περιορίσουν την επέκταση του φαινομένου. Να, λοιπόν, ποιος υποκινεί τις παλιές εταιρίες να κάνουν μηνύσεις. Θα ήθελα, λοιπόν, ως ενεργητικοί αναγνώστες, να σκέφτεστε "πίσω" από τα γεγονότα και να μην πιστεύετε όλα αυτά που προσπαθούν να σας κάνουν να πιστέψετε.



Ενας εκκεντρικός θείος και ένα σπίτι γεμάτο κέρινα ομοιώματα, το Waxworks. Ισως η καλύτερη στιγμή της Horrorsoft.


Το σενάριο του Universe θυμίζει τη "Μηχανή του Χρόνου" του H.G. Wells.

Δεν έχει νόημα να επεκταθώ άλλο, οπότε κλείνω την παρένθεση με τη "θλιβερή" διαπίστωση που έκανα και ανωτέρω: kickstart για Amiga δεν γίνεται να βάλουμε πλέον στο CD. Μπορείτε να βρείτε όμως το CD του εορταστικού τεύχους ή να καταφύγετε σε διάφορες διευθύνσεις στο Internet, όπως το Emulatronia (www.emulatronia.com), που διαθέτουν τέτοια αρχεία.

Ας δούμε τώρα πώς θα τρέξουμε το παιχνίδι. Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με την καρτέλα που σας ζητάει να καθορίσετε το μέρος όπου βρίσκονται τα disk images του παιχνιδιού. Πρέπει να πατήσετε το

browse (οι τρεις τελείες) και να επιλέξετε τα αντίστοιχα adf αρχεία, καθένα από τα οποία αντιστοιχεί σε μία από τις δισκέτες του παιχνιδιού. Φανταστείτε, δηλαδή, κάθε υποδοχή που βλέπετε στην καρτέλα (DF0, DF1...) σαν ένα drive. Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να έχετε ταυτόχρονα 4 τέτοια drives, ώστε να αποφύγετε την ενοχλητική εναλλαγή των δισκετών, την "πληγή" των παλιών παιχνιδιών.

Τώρα πατάμε πάνω στο configuration. Στην καρτέλα Memory πρέπει να επιλέξετε τη θέση με το αρχείο kick.rom (το kickstart, στο οποίο αναφερθήκαμε προηγουμένως). Επίσης, στην καρτέλα Gameport πρέπει να δηλώσετε τα χειριστήρια που επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε. Ολες τις υπόλοιπες παραμέτρους μπορείτε να τις ρυθμίσετε κατά βούληση (μην παίζετε πολύ με τις ρυθμίσεις της μνήμης, μόνο αν δεν ξέρετε). Κάποιες προτάσεις για την καρτέλα Screen είναι να δώσετε στο Vertical Scale "Double Lines" και στο Horizontal Scale "Double Pixels", έτσι ώστε τα γραφικά να καταλαμβάνουν μεγαλύτερο μέρος της οθόνης σας. Αν, παρ' ελπίδα, με τις ρυθμίσεις αυτές τα βλέπετε όλα διπλά, αναζητήστε τις αιτίες της κατάστασής σας στο αλκοόλ που καταναλώσατε προηγουμένως και, προς Θεού, μην πιάσετε τιμόνι στα χέρια σας. Το "PC Master" ουδεμία ευθύνη φέρει!

Και, βέβαια, μην ξεχάσετε να περάσετε από την ελληνική έκδοση του site του WinFellow, στη διεύθυνση http://fellow.sourceforge.net/main/gr_index.html. Τη μετάφραση έχει κάνει ο φίλος FAFA DODO. PC

RETRO GAMING: RISE OF THE DRAGON

Σκοτεινό, βίαιο, χρονοθετημένο σε μία ψυχρή φουτουριστική εποχή, το πρώτο adventure της Dynamix ήταν η απόλυτη μεταφορά της cyberpunk ατμόσφαιρας του Blade Runner στις οθόνες των υπολογιστών. Με φόντο το Los Angeles του όχι και τόσο μακρινού 2050, παίζεις το ρόλο του William "Blade" Hunter (να η ολοφάνερη αναφορά στη θρυλική ταινία), πρώην αστυνομικού και νυν ιδιωτικού ντετέκτιβ, και αναλαμβάνεις να φέρεις σε πέρας μία κρίσιμη και άκρως επικίνδυνη αποστολή: να βρεις την προέλευση ενός ναρκωτικού που έχει σπείρει τον πανικό στους κατοίκους της πόλης εξαιτίας των τρομερών μεταλλάξεων που προκαλεί!

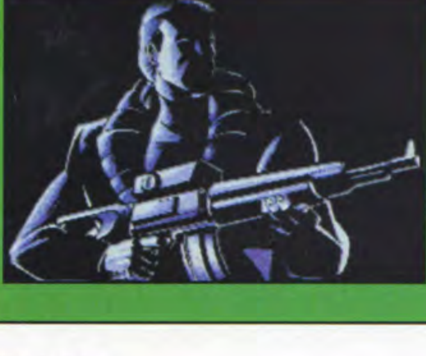
Ο τρόπος με τον οποίο οι κινηματογραφικές σκηνές προωθούν τη δράση είναι μοναδικός και έγινε σημείο αφετηρίας για πολλές μετέπειτα παραγωγές: καρτουνίστικες εικόνες που διαδέχονται η μία την άλλη προκαλούν αβεβαιότητα, έκπληξη, ακόμα και πανικό, δημιουργώντας μία ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα, υποδειγματική και ταυτόχρονα ζηλευτή για κάθε παιχνίδι του είδους. Τα γραφικά είναι παραδοσιακά σχεδιασμένα στο χέρι, γεγονός που δίνει στο Rise of the Dragon μία εντυπωσιακή καλλιτεχνική πινελιά. Η μουσική, από την άλλη πλευρά, δένει απόλυτα με τη δράση. Θα 'λεγε κανείς πως "παραμονεύει" κρυμμένη μέσα στις σκηνές της περιπέτειας, ambient και απόκοσμη, ηλεκτρονική και παρακμιακή, καταφέρνει με έναν περίεργο τρόπο να κυριεύσει τον παίκτη, βρίσκοντας μια δύσκολη δίοδο, το υποσυνείδητό του, και να τον καταβάλει προοδευτικά.



Οι γρίφοι, χωρίς να είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, είναι άμεσα συνυφασμένοι με την εξέλιξη της ιστορίας και είναι, στην πλειονότητά τους (αν εξαιρέσουμε κάποια σημεία όπου υπάρχει χρονικός περιορισμός ή pixel - hunting) έξυπνοι και διασκεδαστικοί. Υπάρχουν, βέβαια, και στιγμές action, που πολλές φορές είναι εξαιρετικά δύσκολες, κάτι που ίσως αποθαρρύνει πολλούς λάτρεις των "καθαρόαιμων" adventures, όμως η Dynamix βρήκε και γι' αυτούς μία λύση, καθώς, ύστερα από κάποιον αριθμό αποτυχημένων προσπαθειών, το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να περάσετε στο επόμενο στάδιο, χωρίς να είστε υποχρεωμένοι να κερδίσετε το action sequence.



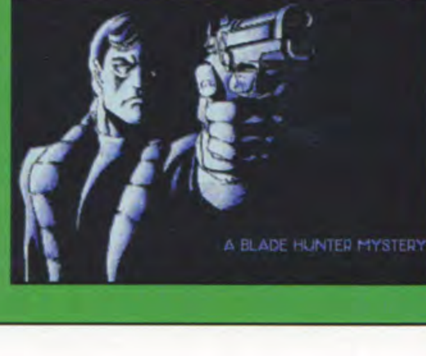
Φυσικά, κύριο συστατικό στην επιτυχία του παιχνιδιού αποτελεί η προσωπικότητα του ίδιου του Blade: κυνικός και αθυρόστομος, ασυμβίβαστος και περιθωριακός, αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αντιήρωα, βγαλμένου κατευθείαν από τα κλασικά b-movies. Εξίσου προσεγμένοι και σημαντικοί για την εξέλιξη της δράσης είναι και οι υπόλοιποι χαρακτήρες του παιχνιδιού. Η συμπεριφορά τους δεν είναι προκαθορισμένη, αλλά αλληλένδετη με τις ενέργειες του πρωταγωνιστή. Ετσι, το παιχνίδι δεν γίνεται μονόδρομος, ενώ υπάρχουν αρκετά διαφορετικά φινάλε.



Μυστήριο, φαντασία, μέλλον, μία ανεκπλήρωτη κινέζικη προφητεία... Ο κόσμος του Rise Of The Dragon είναι μία αέναη πρόκληση για τους φίλους της περιπέτειας ακόμα και σήμερα, δέκα χρόνια μετά την κυκλοφορία του.

Στοιχεία: Το Rise Of The Dragon, που κυκλοφόρησε το 1990, ήταν η πρώτη δουλειά της Dynamix, της ιστορικής εταιρείας που ίδρυσαν το 1984 οι Jeff Tunnell και Damon Slye για τη Sierra. Ακολούθησαν τα διάσημα Heart of China, Willie Beamish και Betrayal at Krondor. Μπορείτε να το κατεβάσετε από το Home of the Underdogs (www.theunderdogs.org), όπου θα βρείτε και το manual σε pdf. Εχει σκαναριστεί από το πρωτότυπο και είναι μεγαλύτερο σε μέγεθος από το ίδιο το παιχνίδι (6,5MB αν θυμάμαι καλά).

Αγαπημένη σκηνή: Εξω από το Pleasure Dome, αν περιμένετε λίγο, θα κάνει την εμφάνισή του ένας παλιόφιλος, ο David Wolf, από το παλιότερο παιχνίδι της Dynamix "David Wolf: Secret Agent"! Πού το ξεθάψανε το φάντασμα;

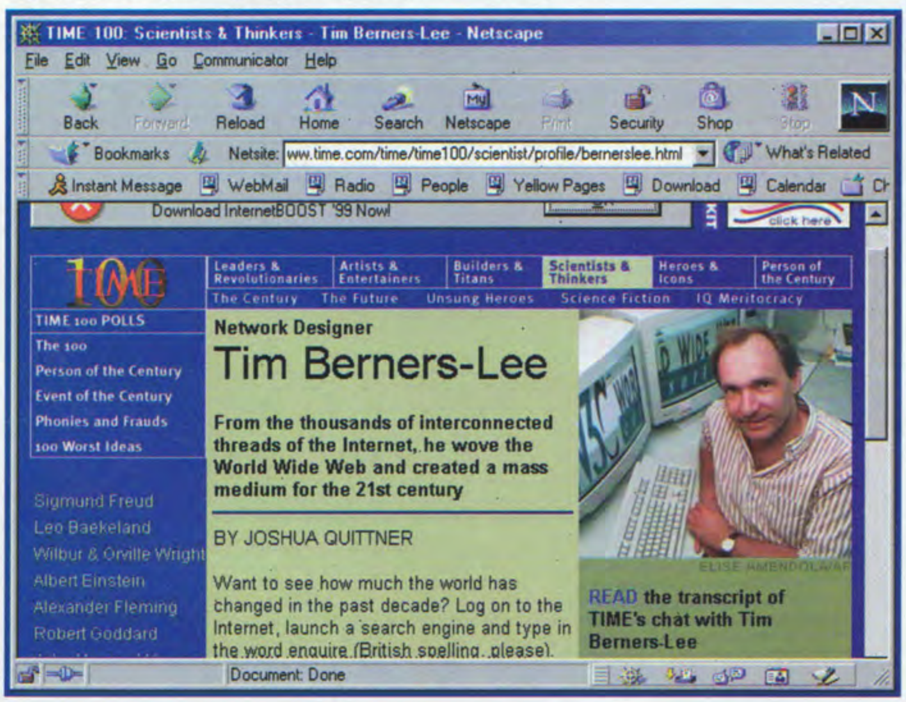


INTERNET
Η ανάγκη για επικοινωνία

Το άρθρο του Γιάννη "Αυτόλυκου" Κωστάκη σε προηγούμενο τεύχος του περιοδικού στη στήλη "Emulators' Corner" για την ιστορία του Pac-Man έγινε αφορμή να ασχοληθώ με την ιστορική πλευρά του Internet. Θα επιχειρήσω μία σύντομη αναφορά στην ιστορία των δικτύων και στα γεγονότα που διαδραματίστηκαν πριν από τη γέννηση του παγκόσμιου Δικτύου, ενώ το ταξίδι στο χώρο των επικοινωνιών θα καταλήξει στη δημιουργία του Internet όπως το γνωρίζουμε σήμερα.

Της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Αιώνες προτού εμφανιστεί οτιδήποτε που να μοιάζει με δίκτυο, ήταν φανερή η ανθρώπινη ανάγκη για επικοινωνία. Οι άνθρωποι περπατούσαν μεγάλες αποστάσεις για να μεταδώσουν νέα ή να προειδοποιήσουν ο ένας τον άλλο για κάποιον κίνδυνο. Με το πέρασμα των χρόνων επινόησαν καινούριους τρόπους μετάδοσης πληροφοριών. Εφηύραν περίπλοκους κώδικες με ήχους τυμπάνου και σήματα καπνού που στέλνονταν από ψηλές κορυφές λόφων, ώστε να είναι ορατά από μίλια μακριά, και με σήματα μεταξύ πλοίων με την κίνηση σημαιών. Με την εξέλιξη της ηλεκτρονικής και την εμφάνιση του ηλεκτρισμού οι επικοινωνίες βελτιώθηκαν ακόμα περισσότερο. Ο Μορς με τον τηλέγραφο το 1854 και ο Γκράχαμ Μπέλ το 1876 με το τηλέφωνο έθεσαν τα θεμέλια μιας νέας εποχής στον κόσμο, όπου οι τηλεπικοινωνίες θα έπαιζαν πλέον βασικό ρόλο στην ανάπτυξή του. Τα τύμπανα και οι καπνοί αντικαταστάθηκαν από ηλεκτρονικούς παλμούς αλλά η επιδίωξη παρέμεινε η ίδια: αποστολή μηνυμάτων (= επικοινωνία). Μετά μάλιστα τη δεκαετία του 1950, όπου έχουμε την παράλληλη ανάπτυξη των υπολογιστών και της ηλεκτρονικής επεξεργασίας των πληροφοριών, οι τηλεπικοινωνίες αρχίζουν να λαμβάνουν σημαντική θέση στη ζωή του ανθρώπου.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΕΝΟΣ ΔΙΚΤΥΟΥ

Η ιστορία μας ξεκινά πολύ πριν από τη γέννηση του παγκόσμιου δικτύου, στα τέλη του 1965, όταν εμφανίστηκε στα προάστια της Βοστόνης μία πρωτοποριακή για την εποχή της εταιρεία εξυπηρέτησης πελατών μέσω υπολογιστών. Η Keydata Corporation, όπως ονομαζόταν, νοίκιαζε δικά της απλά τερματικά, που αποτελούνταν από μία οθόνη και ένα πληκτρολόγιο, χωρίς υπολογιστική ισχύ, σε περίπου 20 επιχειρήσεις με έδρα το κέντρο της πόλης και τα συνέδεε με έναν Univac 491, μεγάλο υπολογιστή που στεγαζόταν στην πανεπιστημιούπολη του Κέιμπριτζ. Ο κεντρικός αυτός υπολογιστής παρείχε δυνατότητα μηχανογραφημένης τιμολόγησης και ελέγχου διακίνησης σε διάφορες εταιρείες, με νοικιασμένες τηλεφωνικές γραμμές. Για πρώτη φορά μια επιχείρηση μπορούσε να αποκτήσει πρόσβαση σε ένα ισχυρό υπολογιστικό σύστημα με ένα απλό τηλεφώνημα, χωρίς να χρειαστεί να το αγοράσει ή να το νοικιάσει για αποκλειστική χρήση.

Το μέσο για την επίτευξη του σκοπού αυτού ήταν μία νέα τεχνολογία που ονομάστηκε "χρονομερισμός". Ειδικά προγράμματα έδιναν στον κεντρικό υπολογιστή τη δυνατότητα να κατανέμει την υπολογιστική ισχύ σε εκατοντάδες τερματικά, που μπορεί να βρίσκονταν σε μεγάλες αποστάσεις. Αυτό που ουσιαστικά έκανε ο υπολογιστής ήταν να στρέφει την προσοχή του διαδοχικά από τερματικό σε τερματικό και σε κλάσματα του δευτερολέπτου να εκτελεί ένα μικρό μέρος της εργασίας που του ζητούσε το καθένα. Το κλείσιμο του κύκλου ενός περάσματος απ' όλα τα τερματικά ήταν τόσο γρήγορο, που καθένας που το χρησιμοποιούσε έμενε με την εντύπωση ότι ήταν ο μόνος χρήστης του.

Η Keydata δεν ήταν η πρώτη εταιρεία που ανακάλυψε την τεχνική του χρονομερισμού. Στις αρχές της δεκαετίας του '60 υπήρχαν ήδη πλήθος από εταιρείες και πανεπιστημιακά ερευνητικά κέντρα που έκαναν μελέτες προς αυτή την κατεύθυνση. Μάλιστα πολλές εγκαταστάσεις ήταν ήδη σε λειτουργία το 1965, κυρίως όμως για να εξυπηρετούν επιστημονικούς σκοπούς.

Η εργασία πάνω στο χρονομερισμό άρχισε το 1959, όταν ο Τζον Μακάρθι, συνιδρυτής του τμήματος τεχνητής ευφυΐας του MIT, έγραψε προς τους συνεργάτες του ένα υπόμνημα όπου συλλάμβανε την ιδέα της χρονοκατανομής. Ο Μακάρθι οδηγήθηκε στην ιδέα εξαιτίας της πολύ αργής επεξεργασίας δεδομένων που είχαν οι μέχρι τότε μέθοδοι μαζικής επεξεργασίας, που έφταναν και ολόκληρα εικοσιτετράωρα, ανάλογα με τον όγκο των δεδομένων. Κι ενώ ο Μακάρθι συνέλαβε την ιδέα, άλλοι ήταν αυτοί που ανέλαβαν να την υλοποιήσουν. Το 1961 ο μεγάλος υπολογιστής 709 της IBM λειτούργησε ως κεντρικός υπολογιστής σε πολλά τερματικά, ενώ μεγαλύτερη πρόοδος σημειώθηκε στο MIT από

επιστήμονες που συμμετείχαν στο σχέδιο MAC, το οποίο είχε ξεκινήσει η Υπηρεσία Σχεδίων Προχωρημένης Ερευνας (ARPA) του Υπουργείου Αμύνης των ΗΠΑ. Το ακρωνύμιο MAC είχε διπλή έννοια. Ερμηνευόταν ως Υπολογιστής Πολλαπλής Προσπέλασης (Multi-Access Computer) ή ως Αναγνώριση με τη Βοήθεια Μηχανής (Machine-Aided Cognition). Στόχος της ARPA ήταν να προωθήσει την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών που θα μπορούσαν να φανούν χρήσιμες στον στρατιωτικό τομέα, έμμεσα ή άμεσα. Με τρία δισεκατομμύρια το χρόνο από την ARPA, το σχέδιο MAC εξελίχθηκε σε ένα πολύτιμο εργαλείο, που έδινε σε επιστήμονες από διάφορα μέρη πρόσβαση σε έναν ισχυρό υπολογιστή. Η Keydata ήταν η πρώτη που παρείχε την πολλά υποσχόμενη τεχνολογία του χρονομερισμού σε μικρές επιχειρήσεις, οι οποίες δεν είχαν τη δυνατότητα να έχουν το δικό τους υπολογιστή.

Τα συστήματα με τα τερματικά, όπως αυτό της Keydata, ήταν ένα σημαντικό πρώτο στάδιο στην ανάπτυξη των τρόπων σύνδεσης υπολογιστών σε δίκτυα. Σε αυτά τα συστήματα ένας κεντρικός υπολογιστής εξυπηρετούσε πλήθος από τερματικά που συνδέονταν με αυτόν μέσω τηλεφωνικής γραμμής. Κάθε τερματικό μπορούσε να επικοινωνήσει με τον κεντρικό υπολογιστή αλλά όχι με άλλο τερματικό.

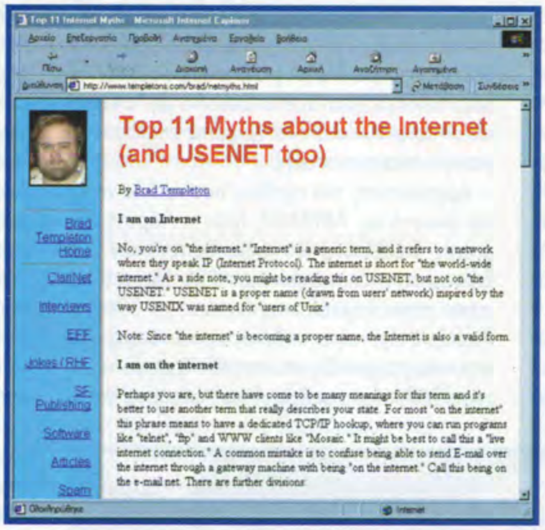
Και ενώ η Keydata είχε μπει για τα καλά στην αγορά, η Τζένεραλ Ελέκτρικ κυκλοφορεί το δικό της δίκτυο χρονομερισμού, βασισμένο στο σύστημα Ντάρμουθ. Αυτό ήταν ένα τοπικό δίκτυο που σχεδιάστηκε στο ομώνυμο πανεπιστήμιο, αρχικά για να εξυπηρετεί τη διδασκαλία της επιστήμης των υπολογιστών. Το σύστημα αυτό χρησιμοποιούσε δύο υπολογιστές. Ο ένας επεξεργαζόταν τα στοιχεία που του δίνονταν, ενώ ο άλλος κατεύθυνε τις αιτήσεις των διάφορων τερματικών του δικτύου, δίνοντάς τους μερίδιο από το χρόνο λειτουργίας του συστήματος. Μέχρι το 1968 η Τζένεραλ Ελέκτρικ είχε εμπορικά δίκτυα με 50.000 συνδρομητές και 31 κέντρα χρονομερισμού. Το δρόμο της Τζένεραλ Ελέκτρικ ακολούθησαν και άλλες εταιρείες, έτσι ώστε μέχρι το τέλος της δεκαετίας να έχουν δημιουργηθεί άπειρα δίκτυα χρονομέτρησης.

Ενα από τα μεγάλα εμπόδια στο δρόμο αυτών των εξελίξεων ήταν η ασυμβατότητα μεταξύ των υπολογιστών. Ενας υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιούσε διαφορετικό σύστημα κωδικοποίησης γραμμάτων και αριθμών από κάποιον άλλο ή ένα μηχάνημα μπορεί να έστελνε δεδομένα με μία ταχύτητα που ένα άλλο να μην ήταν σε θέση να παρακολουθήσει. Για την εξέλιξη των δικτύων, τέτοιου είδους αποκλίσεις έπρεπε να ληφθούν σοβαρά υπόψη.

Αυτό έγινε με μια σειρά κανόνων που είναι γνωστοί ως πρωτόκολλα. Αυτά περιγράφουν με ακρίβεια τη μορφή που θα πάρουν τα δεδομένα προτού σταλούν μέσω δικτύου, την ταχύτητα με την οποία πρέπει να γίνει η μετάδοση, τον τρόπο ελέγχου των δεδομένων για ενδεχόμενα σφάλματα που μπορεί να προκύψουν στη διαδρομή κ.ά. Από ελεύθερη σκοπιά τα πρωτόκολλα δίνουν την ευκαιρία σε διαφορετικά είδη και τύπους υπολογιστών να μιλήσουν κοινή γλώσσα. Ομως πιο συγκεκριμένα θα μιλήσουμε γι' αυτά στην επόμενη παράγραφο.

ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΗΣ ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ: ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ & ΚΩΔΙΚΕΣ

Ακολουθώντας την εξέλιξη των δικτύων από τα τερματικά στη σύνδεση υπολογιστών με την ομαδοποίηση, τα αναγκαία πρωτόκολλα για τη λειτουργία των δικτύων γίνονταν όλο και πιο περίπλοκα. Το πρώτο και βασικότερο, που αναπτύχθηκε στις αρχές της δεκαετίας του '60, προτού ακόμα εμφανιστεί η ομαδοποίηση, ήταν αυτό που αφορούσε στην ύπαρξη καθολικού κώδικα για την αναπαράσταση των δεδομένων. Μέχρι τότε κάθε κατασκευαστής υπολογιστών είχε τον δικό του τρόπο αναπαράστασης των δεδομένων στο εσωτερικό των μηχανημάτων του, ενώ ορισμένοι κατασκευαστές έφταναν στο σημείο να έχουν διαφορετικό κώδικα για κάθε μοντέλο. Χαρακτηριστικό το παράδειγμα της εταιρείας IBM, που το 1960 διέθετε στο εμπόριο εννέα μοντέλα της, καθένα από τα οποία είχε διαφορετικό κώδικα αναπαράστασης των δεδομένων.



Η ανάπτυξη ενός πρωτοκόλλου κωδικοποίησης ανατέθηκε σε μία επιτροπή του Αμερικανικού Οργανισμού Τυποποίησης, την τρίτη που σχηματιζόταν για ζητήματα πληροφορικής. Το 1964 και έπειτα από προσπάθειες τεσσάρων ετών, η επιτροπή κατέληξε σε ένα σχήμα για κωδικοποίηση 128 χαρακτήρων με εφτά ψηφία για το καθένα, το οποίο έγινε γνωστό ως ASCII και θεωρήθηκε πρότυπο. Αλλα δύο χρόνια πέρασαν για να συμφωνήσει ο Διεθνής Οργανισμός Τυποποίησης (ISO) να υιοθετήσει το ASCII για διεθνή χρήση. Κατά μεγάλο μέρος υπεύθυνη γι' αυτή την καθυστέρηση ήταν η IBM, που υποστήριζε το δικό της σύστημα οκταψήφιας κωδικοποίησης, γνωστό ως EBCDIC.

Με την καθιέρωση του ASCII ως κοινού προτύπου κωδικοποίησης των πληροφοριών, εμφανίστηκε η ανάγκη ενός ακόμα πρωτοκόλλου που να καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα μεταδιδόταν η κωδικοποιημένη πληροφορία μέσω modem από τα σύρματα του συμβατικού τηλεφωνικού δικτύου. Για την προτυποποίηση των διαδικασιών διασύνδεσης υπολογιστών και modem αναπτύχθηκε στις ΗΠΑ ένα πρωτόκολλο, το 1969, έπειτα από συμφωνία της Μπελ και της Ομοσπονδίας Βιομηχανιών Ηλεκτρονικής. Φέροντας την ονομασία RS-232-C (το RS σημαίνει "συνιστώμενο πρότυπο") καλύπτει ικανοποιητικά όλες τις πλευρές του διαλόγου μεταξύ υπολογιστή και modem.

Το ASCII και το RS-232-C ήταν εύκολο να εγκατασταθούν σε υπολογιστές σε σχέση με τις δυσκολίες των υπερβολικών απαιτήσεων συμβατότητας που προέβαλαν τα δίκτυα σύνδεσης υπολογιστών με ομαδοποίηση, όπως το ARPANET. Τα πρωτόκολλα για μια τέτοια σύνδεση ήταν απίστευτα περίπλοκα, τη στιγμή που έπρεπε να ελεγχθούν όλα τα θέματα, όπως οι φυσικές και ηλεκτρικές συνδέσεις μεταξύ των κεντρικών υπολογιστών και του δικτύου, η ανίχνευση σφαλμάτων και οι τρόποι σχηματισμού και οδήγησης των πακέτων. Τα πράγματα μάλιστα γίνονταν πιο δύσκολα, με κάθε δίκτυο να έχει και ένα διαφορετικό σύνολο πρωτοκόλλων. Το δίκτυο της Telenet αποτελεί ένα τυπικό δείγμα του προβλήματος. Η εταιρεία είχε σχηματίσει ένα πρωτόκολλο για τη σύνδεση κεντρικών υπολογιστών στο δίκτυο. Αυτό το πρωτόκολλο, που δανειζόταν πολλά στοιχεία από το ARPANET και τις ιδέες που ανέπτυξε η IBM, απαιτούσε ειδικό προγραμματισμό χωρίς άλλη επιβάρυνση σε εξαρτήματα. Ο Στου Μάθισον, ένας από τους ιδρυτές του Telnet, θυμάται ακόμα πως γελούσαν οι περισσότεροι πελάτες όταν έβλεπαν τις 100 σελίδες με τις προδιαγραφές που έπρεπε να αποκτήσει ένας υπολογιστής -με επιβάρυνση του πελάτη- για να συνδεθεί με το δίκτυο.

Το 1974 το θέμα της ανεύρεσης προτύπου για την επικοινωνία υπολογιστών και δικτύων ομαδοποίησης έγινε επιτακτική ανάγκη. Η IBM είχε ανακοινώσει πρόσφατα το δικό της σχήμα δικτύου, το SNA (Αρχιτεκτονική Συστημάτων Δικτύου), που είχε σκοπό να ενώνει τα δικά της μοντέλα υπολογιστών. Τα βρετανικά ταχυδρομεία, η γαλλική Τρανσπάκ και η τηλεφωνική εταιρεία

του Καναδά αποφάσισαν να μην αφήσουν την IBM να καθιερώσει την πολιτική της. Ετσι, ο διεθνής οργανισμός CCITT ανέλαβε τη δημιουργία ενός νέου διεθνούς πρωτοκόλλου επικοινωνίας μέσω ομαδοποίησης, που ονομάστηκε X.25, στις 2 Μαρτίου του 1976.

Η πλατιά αποδοχή του X.25 άνοιξε τις πόρτες για την ανάπτυξη των δικτύων ομαδοποίησης στις ΗΠΑ και σε άλλες χώρες. Οι κατασκευαστές άρχισαν να εγκαθιστούν το πρωτόκολλο ως μέρος των συστημάτων τους, καθιστώντας εύκολη τη σύνδεση ενός υπολογιστή με τα πρότυπα X.25 σε ένα τέτοιο δίκτυο. Αργότερα δημιουργήθηκε και το X-75, διεθνές πρότυπο για την επικοινωνία δικτύων από διαφορετικές χώρες.

Η εφαρμογή των πρωτοκόλλων X-25 και X-75 στη δεκαετία του 1970, αλλά και η άνθιση των προσωπικών υπολογιστών στη δεκαετία του 1980 βοήθησαν αρκετά στην εξάπλωση των δικτύων.

Προς το παρόν, όμως, στη δεκαετία του 1960 στα δίκτυα με τερματικά όπως αυτό του Ντάρμουθ δεν προέκυπτε πρόβλημα ασυμβατότητας μεταξύ των υπολογιστών: Ο συνδρομητής του δικτύου εφοδιαζόταν από την αρχή με το κατάλληλο τερματικό και το κατάλληλο τηλεπικοινωνιακό υλικό. Η έλλειψη συμβατότητας ως πρόβλημα παρουσιαζόταν μόνο σε συνδρομητές πολλών διαφορετικών δικτύων, που για να έχουν πρόσβαση σε διαφορετικούς κεντρικούς υπολογιστές αναγκάζονταν να αγοράζουν διάφορα τερματικά, το καθένα για διαφορετικό δίκτυο.

Τα προβλήματα αρμοδιοτήτων και συμβατότητας έγιναν ορατά όταν άρχισαν οι πειραματισμοί προς την κατεύθυνση του επόμενου βήματος της εξέλιξης των δικτύων: την επικοινωνία μεταξύ κεντρικών υπολογιστών. Οταν παρουσιάστηκε η δυνατότητα να συνυπάρξουν αρκετοί κεντρικοί υπολογιστές στο δίκτυο, παρουσιάστηκαν ζητήματα σχετικά με το ποιες διευθετήσεις θα μπορούσαν να γίνουν για να μεταφράζονται τα δεδομένα σε μια κοινή γλώσσα.

ΟΛΑ ΞΕΚΙΝΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ARPA

Στόχος του γιγαντιαίου σχεδίου που ξεκίνησε η ARPA το 1960 ήταν να συνδεθούν σε ένα παναμερικανικό δίκτυο περίπου 12 υπολογιστές διαφορετικών τύπων που εδράζονταν σε κολέγια, εργαστήρια και ερευνητικά ιδρύματα, τα οποία μετείχαν σε έρευνες του Υπουργείου Αμυνας.

Ο όρος ARPA (Advanced Research Projects Administration - διαχείριση έργων προχωρημένης έρευνας) προέρχεται από το ομώνυμο τμήμα του αμερικανικού Υπουργείου Αμύνης που διαχειριζόταν τη χρηματοδότηση των ερευνών. Αξίζει να σημειωθεί ότι αυτό το τμήμα σήμερα ονομάζεται σήμερα DAPRA [το D αντιπροσωπεύει τη λέξη defense (άμυνα) έτσι ώστε να μην υπάρχει πλέον αμφιβολία ότι τα χρήματα επενδύονται για αμυντικούς σκοπούς].

Αρχιτέκτονας του σχεδίου, που έμελλε να γίνει γνωστό ως ARPANET, ήταν ο Λόρενς Ρόμπερτς, διευθυντής του τμήματος τεχνικών επεξεργασίας υπολογιστών της ARPA. Προτού περάσει στην υπηρεσία του δικτύου, το 1967, ο Ρόμπερτς είχε πάρει το διδακτορικό του ως ηλεκτρονικός μηχανικός από το MIT. Προς το τέλος του 1969, όταν και άρχισε να λειτουργεί κανονικά το δίκτυο ARPANET, είχε συνδέσει μόνο τρία ερευνητικά κέντρα της Δυτικής Ακτής και το Πανεπιστήμιο της Γιούτα. Σε λιγότερο από δύο χρόνια, όμως, επεκτάθηκε σε 15 κόμβους με μίνι υπολογιστές διάσπαρτους σε διάφορα σημεία των ΗΠΑ. Μέσα στην επόμενη δεκαετία το δίκτυο γιγαντώθηκε, φτάνοντας τους 100 κόμβους και περιλαμβάνοντας δορυφορική σύνδεση με κέντρα που βρίσκονταν στη Χαβάη, τη Μεγάλη Βρετανία και τις σκανδιναβικές χώρες, ενώ εξυπηρετούσε περισσότερους από 10.000 χρήστες. Το δίκτυο χρησιμοποιούσε τη δυναμική αναδρομολόγηση (dynamic rerouting) και αυτό το καθιστούσε αρκετά αξιόπιστο. Αν κάποιος από τους συνδέσμους του δικτύου αχρηστευόταν εξαιτίας εχθρικής επίθεσης, η κυκλοφορία του συγκεκριμένου συνδέσμου μπορούσε να αναδρομολογηθεί σε άλλους συνδέσμους.



Η ομάδα επιστημόνων του Darpanet το 1969. Κανείς τους δεν φανταζόταν τι διαστάσεις θα έπαιρναν τα δίκτυα υπολογιστών στο μέλλον.

TELENET

Στα πρώτα χρόνια της δεκαετίας του 1970 το ARPANET ήταν ακόμα στην παιδική τού ηλικία. Η απροσδόκητη επιτυχία του ενέπνευσε τον Λόρενς Ρόμπερτς να οραματιστεί την πλατιά εφαρμογή του. Το ARPANET περιοριζόταν μόνο σε προγράμματα που ενδιέφεραν το Υπουργείο Αμύνης. Ο Λόρενς έβλεπε πέρα από αυτόν τον ορίζοντα και μπορούσε να διακρίνει μία τεράστια σε δυνατότητες αγορά για ένα ανοιχτό στο ευρύ κοινό δίκτυο με ομαδοποίηση, που θα μπορούσε να συνδέει τους διαφορετικούς υπολογιστές και τερματικά κάθε είδους πελατών του, είτε αυτοί ήταν κολέγια, είτε επιχειρήσεις, είτε κρατικές υπηρεσίες. Μόνο μία εταιρεία πίστεψε στο όραμα του Ρόμπερτς. Ηταν η εταιρεία έρευνας και ανάπτυξης του Κέιμπριτζ, που είχε παίξει βασικό ρόλο στη δημιουργία του ARPANET, η Μπολτ Μπέναρεκ και Νιούμαν. Προς το τέλος του 1972, η εταιρεία αυτή είχε δημιουργήσει μία θυγατρική, τον οργανισμό τηλεπικοινωνιών Telenet, με σκοπό τη δημιουργία ενός ανοιχτού στο κοινό δικτύου ομαδοποίησης. Τον επόμενο χρόνο ο Ρόμπερτς προσελήφθη ως πρόεδρος της νέας αυτής εταιρείας.

Η Telenet άρχισε να παρέχει υπηρεσίες σε εφτά πόλεις μέσα στο 1975. Δέκα χρόνια αργότερα το δίκτυο της Telenet είχε σαφώς υποσκελίσει το ARPANET. Παρέχοντας υπηρεσίες σε περισσότερο από μισό εκατομμύριο τερματικά και σε 400 πόλεις των ΗΠΑ, το δίκτυο Telenet συνέδεε περίπου 1.500 υπολογιστές και είχε επικοινωνιακή πρόσβαση σε πληροφοριακά δίκτυα περισσότερων από πενήντα άλλων χωρών. Οι υπηρεσίες που παρέχονταν στο δίκτυο κάλυπταν όλο το επικοινωνιακό φάσμα, από ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και πρόσβαση σε τράπεζες πληροφοριών μέχρι επεξεργασία των δεικτών πωλήσεων μίας επιχείρησης.

Το παράδειγμα του Telenet, του πρώτου δημό-

σιου δικτύου που βασιζόταν στην τεχνική της ομαδοποίησης, ακολούθησαν στα μέσα της δεκαετίας του '70 και άλλες εταιρείες προσφέροντας παρόμοιες υπηρεσίες. Ενας από τους κυριότερους ανταγωνιστές του Telenet (όπως φυσικά και του ARPANET) ήταν το Teamnet.

Παράλληλα, το Arpanet εξακολουθούσε να προσελκύει όλο και περισσότερους χρήστες, παρά την εμφάνιση των νέων δικτύων. Το σύστημα ανοιγόταν διαρκώς σε κάθε εκπαιδευτικό ίδρυμα ή διεθνή ερευνητικό οργανισμό που επιθυμούσε να το χρησιμοποιήσει (απαραίτητη προϋπόθεση η χώρα στην οποία ανήκε ο οργανισμός να ήταν σύμμαχος των ΗΠΑ). Πολλές όμως ήταν και οι παρενέργειες που προκάλεσε αυτή η μαζική προσέλευση στο δίκτυο, καθώς όλο και μεγαλύτερος αριθμός πανεπιστημίων εγγράφονταν, με συνέπεια την όλο και δυσκολότερη διαχείριση του δικτύου.

Μέχρι το 1983, το Arpanet είχε μεγαλώσει τόσο πολύ ώστε παρουσιάστηκε η ανάγκη να μεταφερθεί το στρατιωτικό τμήμα του σε ένα ξεχωριστό δίκτυο, που ονομάστηκε Milnet. Ωστόσο τα δύο δίκτυα παρέμεναν συνδεδεμένα, χάρη στο πρωτόκολλο διαδικτύωσης IP (Internet Protocol) που επέτρεπε στα δεδομένα να δρομολογούνται από το ένα δίκτυο στο άλλο, ανάλογα με την περίπτωση.

Λίγο αργότερα το NSF (National Science Foundation - Εθνικό Ιδρυμα Επιστημών) αποφάσισε να χρηματοδοτήσει την εγκατάσταση και τη λειτουργία μέσα από το ARPANET πέντε κέντρων υπερυπολογιστών για ερευνητική χρήση. Η ιδέα αυτή είχε ως σκοπό να βοηθήσει τους ερευνητές σε ολόκληρη την Αμερική να μπορούν να στέλνουν τα προγράμματά τους για εκτέλεση στους υπερυπολογιστές μέσω του δικτύου και να παίρνουν πίσω αποτελέσματα. Στην εφαρμογή της η ιδέα αυτή δεν είχε τα αποτελέσματα που αναμένονταν από την NSF κι έτσι το ίδρυμα δημιούργησε το δικό του ταχύτερο δίκτυο για την επιτυχία του σχεδίου. Το δίκτυο αυτό, που ονομάστηκε NSFNET, συνέδεε μια σειρά από περιφερειακά δίκτυα μεταξύ τους με σκοπό την επικοινωνία όλων των χρηστών της χώρας. Η ιδέα ενός νέου δικτύου ήταν απόλυτα επιτυχημένη. Μέχρι το 1990 μεταφέρθηκαν τόσοι χρήστες από το ARPANET στο NSFNET, ώστε ύστερα από είκοσι χρόνια εργασίας το ARPANET αναγκάστηκε να κλείσει. Οταν ξεκίνησε να λειτουργεί το NSFNET, πολλά περιφερειακά δίκτυα είχαν συνδεθεί με τα κέντρα των υπερυπολογιστών. Μερικά, μάλιστα, είχαν αρχίσει να πουλάνε λογαριασμούς πρόσβασης σε κοινές επιχειρήσεις και άτομα και με τη συνένωση αυτών των δικτύων γεννήθηκε το Internet.

Μέχρι το 1994 στο Internet είχαν εδραιωθεί διάφορα εμπορικά δίκτυα που επέτρεπαν την κυκλοφορία σε δεδομένα κάθε είδους, αντίθετα με το NSFNET που δεχόταν την κυκλοφορία δεδομένων που αφορούσαν μόνο στην εκπαίδευση και την έρευνα. Ετσι, το δίκτυο αφανίστηκε και το φορτίο του μεταφέρθηκε σε εμπορικά δίκτυα.



Ο Lawrence G. Roberts, ένας από τους πατέρες του σημερινού Internet, όπως ήταν το 1970.

Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΟΥ INTERNET

Οι ρίζες του δικτύου έχουν ήδη αναζητηθεί στα τέλη της δεκαετίας του 1960. Ομως η πραγματική χρονολογία γέννησής του είναι το 1974. Ο Βιντ Σερφ, καθηγητής του Πανεπιστημίου της Καλιφόρνια στο Λος Αντζελες, μετά από παραγγελία του Πενταγώνου, δημιούργησε εκείνες τις κοινές προδιαγραφές που επέτρεπαν την ενοποίηση όλων των υπολογιστών και τις βάφτισε Internet. Ο Βιντ Σερφ είχε ανακαλύψει ότι οι υπολογιστές, όπως και οι άνθρωποι, διακρίνονται από ένα είδος ομαδικότητας και αγγίζουν τα μέγιστα της αποτελεσματικότητάς τους όταν συνδεθούν με άλλους υπολογιστές.

Ο WWW

Η μαζική ανάπτυξη του γαλαξία του Internet είναι φαινόμενο πολύ πιο πρόσφατο. Χρονολογείται από το 1989, όταν τέθηκε σε εφαρμογή ο WWW (World Wide Web), ο παγκόσμιος ιστός, ο οποίος λειτουργεί με βάση την αρχή του υπερκειμένου (Hyper-text). Αυτό το hypermedia πρωτόκολλο σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε στο εργαστήριο σωματιδιακής φυσικής στο Cern της Ελβετίας. Το πρωτόκολλο υλοποιήθηκε στο πλαίσιο μιας προσπάθειας ενοποίησης του κυκεώνα της διαθέσιμης πληροφορίας και κατασκευής ενός εργαλείου, που θα ελαχιστοποιούσε την ανάγκη χρησιμοποίησης διαφορετικών προγραμμάτων για την αξιοποίηση των πηγών πληροφορίας του Internet.

Η απίστευτη ανάπτυξη του WWW τα τελευταία χρόνια λίγο απέχει από το όνειρο του Τεντ Νέλσον, φοιτητή του Χάρβαρντ τριάντα χρόνια πριν: οποιοσδήποτε να μπορούσε να έχει πρόσβαση σε κάθε κείμενο, ηχογράφηση και βίντεο μέσω του υπολογιστή του. Η ολοένα αυξανόμενη επεξεργαστική ισχύς των υπολογιστών και τα projects του Cern κάνουν πραγματικότητα αυτό που τότε φαινόταν όνειρο.

Η ιστορία του WWW είναι εκπληκτικά μικρή. Αρχίζει τον Μάρτιο του 1989. Η αρχική πρόταση γράφτηκε από τον Tim Berners Lee με στόχο την ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των μελών της επιστημονικής κοινότητας. Η υλοποίηση του σχεδίου ξεκίνησε τον Νοέμβριο του 1990 με την κατασκευή του πρώτου πρωτοτύπου σε περιβάλλον NeXT. Μέχρι τα Χριστούγεννα του ίδιου έτους ήταν έτοιμοι δύο clients, μέσω των οποίων έγινε η επίδειξη πρόσβασης σε hypertext κείμενα. Εναν χρόνο αργότερα, μέσω ενός newsletter του Cern, ο κόσμος έμαθε για την ύπαρξη του WWW.

Αμέσως μετά την ανακοίνωσή του, η NCSA (National Center for Supercomputing Applications) ξεκίνησε την κατασκευή ενός interface για τον WWW, το οποίο κάλυπτε όλες τις υπολογιστικές πλατφόρμες και ονομάστηκε Mosaic. Οι αρχικές εκδόσεις του αναπτύχθηκαν σε X-Windows (Unix), MS Windows (PCs) και Macintosh, ενώ η ελεύθερη διάθεσή του μέσω Internet συνέβαλε σημαντικά στην εξάπλωση του WWW. Ακολούθησαν εκδόσεις για NeXT (Amiga), καλύπτοντας έτσι την πλειονότητα των λειτουργικών συστημάτων που χρησιμοποιούνται σήμερα. Τον Ιανουάριο του 1993 υπήρχαν ήδη 50 WWW servers σε όλο το Internet, ενώ ο server του Cern δεχόταν χιλιάδες κλήσεις καθημερινά. Χαρακτηριστικά, η διακίνηση πληροφοριών μέσω τηλεπικοινωνιακών γραμμών διπλασιαζόταν κάθε τέσσερις μήνες.

Ο WWW άλλαξε ολοκληρωτικά τον τρόπο μετάδοσης και απεικόνισης της πληροφορίας στο Internet. Ετυχε μάλιστα ευρείας αποδοχής εξαιτίας της εκπληκτικής ισχύς και της εξαιρετικής φιλικότητάς του προς το χρήστη. Χάρη στον Web ο αριθμός των ανά τον κόσμο συνδεδεμένων υπολογιστών στο Internet διπλασιάζεται κάθε χρόνο, ενώ ο αριθμός των σελίδων στον Web πολλαπλασιάζεται κάθε τρεις μήνες. Με την εμφάνισή του, το Internet έγινε αμέσως ο δικός μας κυβερνοπαράδεισος (cyberheaven)!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αυτή είναι η μικρή ιστορία, ο μύθος ενός ιδεατού κόσμου που έγινε πραγματικότητα χάρη στην επιμονή και τη σκληρή δουλειά μερικών ονειροπόλων. Την επόμενη φορά, λοιπόν, που θα συνδεθείτε στο Internet θυμηθείτε ότι η ζωή έχει μεγαλύτερη φαντασία από τα όνειρα... Τι είναι πέρα από το Internet; Μόνο ο ανθρώπινος νους μπορεί να το χωρέσει... PC

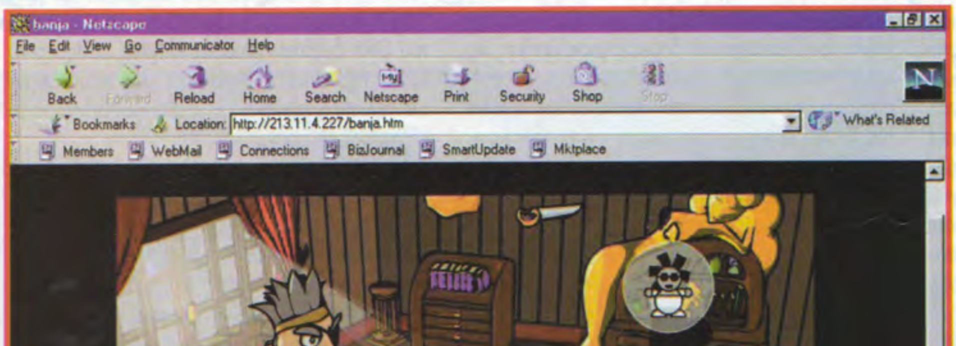
BANJA

On-line Adventuring

Το Banja είναι ένα εκπληκτικό adventure το οποίο παίζεται αποκλειστικά on-line! Τα γραφικά και ο ήχος είναι φοβερά, ενώ εκτός των άλλων το παιχνίδι διατίθεται δωρεάν. Σχεδόν κάθε μήνα ο κόσμος του Banja ανανεώνεται με ένα νέο επεισόδιο, οπότε το ενδιαφέρον μένει αμείωτο. Οσοι το δείτε θα ενθουσιαστείτε!

Του Νίκου "DuMmWiam" Κόντη, DuMmWiaM@HotMail.com

Προτού ξεκινήσω να αναφέρομαι στα περί Banja, θα ήθελα να διευκρινίσω ορισμένα πράγματα για το Archmage, το οποίο είχα παρουσιάσει στο προηγούμενο τεύχος. Συγκεκριμένα, θα επισημάνω δύο στοιχεία του παιχνιδιού τα οποία δεν είχα την ευκαιρία να παρουσιάσω. Το πρώτο είναι ότι ο μέγιστος αριθμός turns που μπορείτε να παίξετε (εάν έχετε πολύ καιρό να μπείτε στο λογαριασμό σας) είναι 200. Σε έναν server που δίνει, για παράδειγμα, turn ανά δέκα λεπτά, αν δεν μπείτε για 3 μέρες δεν θα πάρετε 432 turns για να παίξετε, αλλά 200 (για ευνόητους λόγους ισορροπίας του παιχνιδιού). Η δεύτερη διευκρίνιση αφορά στο διάσημο spell Armageddon, στο οποίο εάν σε έναν server γίνει cast εφτά φορές από εφτά διαφορετικούς μάγους... ο server κάνει reset και όλοι οι παίκτες ξαναρχίζουν από το μηδέν! Βέβαια, εάν ένας από τους εφτά μάγους σκοτωθεί προτού ολοκληρωθεί η αλυσίδα των εφτά castings, τότε το spell διακόπτεται και πρέπει να ξαναρχίσει από την αρχή... Ενδεικτικά αναφέρω ότι για να κάνει κάποιος το Armageddon cast πρέπει να ξοδέψει 200 turns! Φανταστείτε, λοιπόν, πόσο χρόνο θέλει για να γίνει research...



Μιλώντας στον κύριο λίγο πριν από το registration.

Αρκετά, όμως, με το Archmage. Πάμε στο πανέμορφο και φοβερά χιουμοριστικό Banja, ένα adventure με εντυπωσιακά (cartoon) γραφικά, το οποίο σιγά σιγά μεγαλώνει καθώς οι δημιουργοί προσθέτουν και από ένα νέο επεισόδιο!

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Επισκεφτείτε την αρχική σελίδα του Banja (www.banja.com) με τον browser σας (μόνο Internet Explorer και Netscape υποστηρίζει το παιχνίδι) και κάνετε κλικ στο πουλάκι που βρίσκεται στα αριστερά, το οποίο γράφει από κάτω "Banja Moves To Flash 5!". Θα ανοίξει ένα νέο μικρό παράθυρο. Κάνετε κλικ στην υπογραμμισμένη λέξη "Macromedia" και ένα νέο παράθυρο θα ανοίξει, το οποίο θα σας μεταφέρει στο site της εταιρείας προγραμμάτων Macromedia. Από τον πίνακα που έχει η σελίδα πρέπει να επιλέξετε τον browser σας και ποια έκδοση του προγράμματος Flash θα κατεβάσετε. Το Flash είναι το πρόγραμμα που θα σας επιτρέψει να δείτε τα γραφικά του Banja μέσα από τον browser σας (είτε αυτός είναι Netscape είτε Internet Explorer). Αφού κάνετε την επιλογή για download του προγράμματος και επιλέξετε σε ποιο directory του σκληρού σας δίσκου θα το σώσετε, περιμένετε υπομονετικά μέχρι να κατέβει. Επειτα κάνετε install το Macromedia Flash Player 5.0 (είναι το πρόγραμμα που μόλις κατεβάσετε) και restart τον υπολογιστή σας. Μετά την επανεκκίνηση ξαναμπείτε στο Internet και επισκεφτείτε την αρχική σελίδα του Banja. Σε περίπτωση που ήδη έχετε εγκατεστημένο τον Flash Player 5.0, δεν χρειάζεται να κάνετε τίποτα από τα προαναφερόμενα.

Κάνετε κλικ στο κεντρικό λογότυπο του Banja στη μέση της οθόνης και αμέσως μετά, αφού φορτώσει η σελίδα, επιλέξετε "New Player Click Here!". Σε αυτό το σημείο ο browser σας θα φορτώνει σαν τρελός, μια και θα δείτε τα πρώτα γραφικά του παιχνιδιού. Ο παράξενος μονόφθαλμος τύπος θα σας καλωσορίσει στη χώρα του Banja, η οποία ονομάζεται Itland. Προκειμένου να ακούσετε τι θέλει να σας πει, πρέπει να κάνετε κλικ στην οθόνη. Συνολικά θα πρέπει να κάνετε τέσσερα κλικ. Ο τύπος θα σηκώσει ένα βιβλίο με τις βασικές οδηγίες του παιχνιδιού, που πρέπει να διαβάσετε-ξεφυλλίσετε (κάνετε κλικ στις σελίδες για να γυρίσουν, επίσης χρησιμοποιείτε τους σελιδοδείκτες). Οση ώρα θα



Διαβάζοντας το βιβλίο οδηγιών. Μόλις το τελειώσω, πατάω GO! για να συνεχίσω.



Ο κύριος που σας καλωσορίζει στον κόσμο του Banja.

σας πάρει να διαβάσετε τις πληροφορίες του βιβλίου, ο browser σας θα κατεβάζει αρχεία απαραίτητα για το παιχνίδι. Μόλις δείτε την μπάρα κάτω από το βιβλίο Loading να είναι ακίνητη και να έχει ενεργοποιηθεί η επιλογή "GO!", κάνετε κλικ σε αυτή. Θα ακολουθήσει ακόμα μία οθόνη Loading, η οποία είναι και η τελευταία. Αφού τελειώσει και αυτή, θα βρεθείτε στον κόσμο του Banja! Κάνοντας κλικ σε ένα σημείο στο έδαφος, ο ήρωάς μας κινείται σε αυτό. Κάτω δεξιά στην οθόνη υπάρχει η κονσόλα χειρισμού. Περνώντας το mouse πάνω από καθεμία από τις πέντε επιλογές της κονσόλας θα δείτε τις εξής επιλογές: Quit, Save, Map, Inventory, Quality. Πιστεύω ότι όλες οι επιλογές λίγο ή πολύ είναι κατανοητές εκτός από την Quality, η οποία μειώνει την ποιότητα των γραφικών για γρηγορότερο gaming (συνιστάται για αργούς υπολογιστές και αργές συνδέσεις στο Internet). Αν ξανακάνετε κλικ τα ποιοτικά γραφικά επανέρχονται.

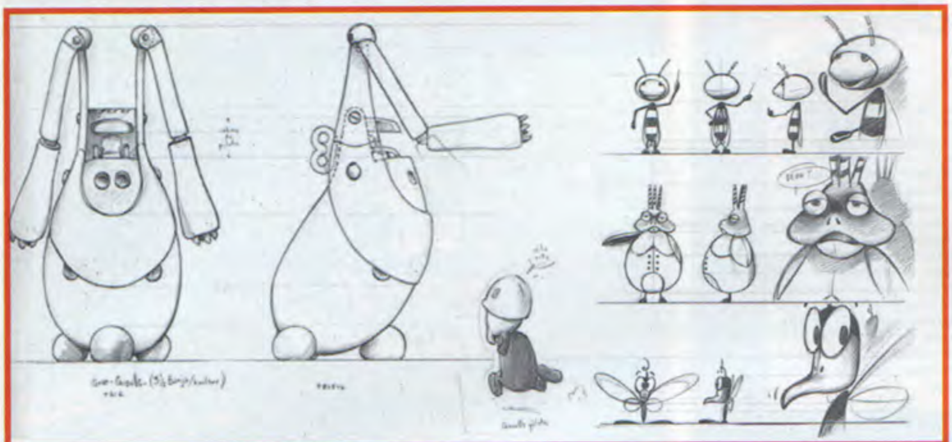
Στα δεξιά του μικρού δωματίου υπάρχει μία έξοδος. Μόλις τοποθετήσετε τον κέρσορα εκεί, θα δείτε πάνω από το κεφάλι του ήρωα ένα παράξενο γραφικό, το οποίο υποδηλώνει ότι αν μετακινηθείτε σε εκείνο το σημείο, τότε θα αλλάξετε οθόνη. Κάνετε κλικ εκεί. Αφού απολαύσετε το μικρό βιντεάκι, θα βρεθείτε στο γραφείο του μονόφθαλμου πειρατή όπου σας συνάντησε πιο πριν. Τοποθετώντας τον κέρσορα πλησίον ή πάνω στον κύριο αυτό, θα δείτε γραφικά να εμφανίζονται επάνω από κεφάλι του ήρωά μας, τα οποία υποδηλώνουν ότι μπορείτε να του μιλήσετε εάν κάνετε κλικ. Τι περιμένετε λοιπόν, μιλήστε του! Θα εμφανιστεί πάλι το γνωστό βιβλίο, το οποίο θα είναι γυρισμένο σε μια νέα σελίδα, τη σελίδα Εγγραφής στο Banja (κοινώς το registration). Στο πεδίο "Your User:" σβήστε το Nom και δώστε το όνομα του χαρακτήρα σας, στο πεδίο "Your Email:" σβήστε το you@hehe και δώστε το πραγματικό σας e-mail. Από κάτω ακριβώς επιλέξτε το φύλο του χαρακτήρα σας (άρρεν ή θήλυ). Τώρα προχωρήστε στη διπλανή σελίδα, η οποία είναι στην ουσία ο κωδικός σας για το παιχνίδι. Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί κωδικοί, τους οποίους πρέπει να χρησιμοποιήσετε. Τον πρώτο κωδικό μπορείτε να τον θέσετε κάνοντας κλικ στο ερωτηματικό. Ετσι θα αλλάζετε φυτά (υπάρχουν 6 φυτά τα οποία μπορείτε να διαλέξετε, αριθμημένα από το 1 ως το 6). Ακριβώς από κάτω υπάρχει ο αριθμός 0 και δύο βελάκια (ένα αριστερά και ένα δεξιά). Χρησιμοποιώντας τα βελάκια μπορείτε να θέσετε έναν αριθμό από το 0 μέχρι το 9. Τρίτος και τελευταίος κωδικός είναι η επιλογή χρώματος, από τα δέκα διαθέσιμα που υπάρχουν.

Εχοντας κάνει τις επιλογές που θέλετε για τον κωδικό σας, θα παρατηρήσετε ότι ο τριψήφιος αριθμός Plante, που βρίσκεται στην ίδια σελίδα συνέχεια, θα αλλάζει ανάλογα με τις επιλογές που έχετε κάνει. Το πρώτο

COUNTERSTRIKE

Στο CD αυτού του τεύχους σάς παρέχουμε την έκδοση 7.1. Υπήρχε κάποιο πρόβλημα σε παλαιότερη έκδοση που είχαμε προσφέρει με το συνοδευτικό CD-ROM, οπότε ιδού το φρέσκο πράγμα. Αν και λίγο καθυστερημένα, μέσω του φίλου μας Plutonick (από το forum του "PCM") κατάφερα να εντοπίσω τα IP δύο ελληνικών servers για Counterstrike! Λοιπόν σημειώστε: Ιωάννινα Server IP: 195.130.112.100:27015 και Αίας Server IP: 213.5.40.81:27016. Τις πληροφορίες άντλησα από το site http://mazaclan.hypermart.net/, το οποίο φιλοξενεί την ελληνική κοινότητα Counterstrike (CS). Εκεί μπορείτε να βρείτε φοβερό υλικό, καθώς και να γίνετε μέλος σε μία από τις τέσσερις clans που ήδη υπάρχουν (H.E.A.T., GR-PREDS, GWG, HQF) ή ακόμα να δηλώσετε τη δική σας clan. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο site που προανέφερα.

"Από εδώ ξεκιούν όλα: www.banja.com"



Σκίτσα των σχεδιαστών για το παιχνίδι.



ψηφίο του αριθμού αντιπροσωπεύει το φυτό που διαλέξατε, το δεύτερο τον αριθμό από το 0-9 που επιλέξατε και το τρίτο το χρώμα της αρεσκείας σας. Αφού καταλήξετε στο ποιος θα είναι κωδικός σας, κάνετε κλικ στο Start (βρίσκεται κάτω αριστερά στο βιβλίο). Το Banja σάς συγχαίρει για την εγγραφή σας και επιβεβαιώνει τα στοιχεία που θέσατε. Κλικ ξανά εκεί όπου ήταν το Start και θα επανέλθετε στην Itland. Ε, από εδώ και πέρα είστε μόνοι σας! Τα βασικά σάς τα έμαθα. Εξερευνήστε και θα διασκεδάσετε....

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ BANJA

Δεν έχετε συγκεκριμένο σκοπό καθώς θα περιπλανιέστε στον κόσμο του Banja, την Itland, πέραν του να περνάτε καλά και να παίζετε παιχνίδια-προκλήσεις που συναντάτε στο δρόμο σας. Το παιχνίδι, δυστυχώς, είναι περιοριστικό όσον αφορά στο γεγονός ότι είναι σχετικά αργό! Από τη στιγμή που δεν χρειάζεται να κατεβάσετε τίποτα στο σκληρό σας και όλα γίνονται μέσω browser, ορισμένες φορές το downloading κολλάει και δεν παίρνει μπρος με τίποτα. Ειδικά βραδινές ώρες, όπου γίνεται συνωστισμός στο Internet και οι περισσότεροι Internet Providers γονατίζουν, είναι πολύ δύσκολο να παίξετε Banja και να το ευχαριστηθείτε. Βέβαια, τα temporary files που αποθηκεύουν οι browsers θα σας βοηθήσουν να παίξετε πιο γρήγορα το παιχνίδι τις επόμενες φορές. Δεύτερο αρνητικό στοιχείο είναι η σχετικά μεγάλη υπολογιστική ισχύ που απαιτεί το παιχνίδι. Στο site της εταιρείας αναφέρεται καθαρά ότι μπορείτε να το παίξετε με ένα Pentium II στα 250MHz, αλλά εάν θέλετε να τρέχει πιο ομαλά, χρειάζεστε Pentium III τουλάχιστον. Σιγά, ρε παιδιά, χαλαρώστε λίγο...

Ουδέν κακό αμιγές καλού, όμως. Πράγματι αν εξαιρέσουμε τα ανωτέρω προβλήματα, το παιχνίδι είναι πολύ διασκεδαστικό. Καταρχήν, τα γραφικά του είναι καρτουνίστικα, για τα οποία τρέφω ιδιαίτερη συμπάθεια. Εχω μπουχτίσει με τις 3D Engine. Αυτά τα γραφικά μού ξύπνησαν αναμνήσεις από παλιά, φοβερά παιχνίδια, όπως το Day Of The Tentacle, Sam & Max Hit The Road και Full Throttle. Αχ, μελαγχόλησα. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές στο Banja έχουν δημιουργηθεί τρία επεισόδια και κάθε μήνα υπόσχονται ότι θα δημοσιεύουν άλλο ένα! Δεν γνωρίζω πόσα επεισόδια θα δημοσιεύσουν συνολικά ούτε αν θα τηρήσουν τις ημερομηνίες τους. Αυτό που ξέρω είναι ότι όταν με το καλό το παιχνίδι τελειώσει, θα μπορείτε να το κατεβάσετε ολόκληρο και να το απολαύσετε στον σκληρό σας δίσκο, χωρίς να χρειάζεται να είστε on-line.

Σας εύχομαι καλή διασκέδαση στην Itland και να κάθεστε φρόνιμα :) Τυχόν απορίες σας θα χαρώ να τις απαντήσω μέσω e-mail. Κλείνοντας, να ευχαριστήσω πολύ τον φίλο SubZer0 (Κων/νο), ο οποίος εργάζεται στο τμήμα της Digicon και μου υπέδειξε το Banja. Να 'σαι καλά, Κώστα!

PC

NET GAMING NEWS

- Οσοι ασχολείστε με τα Pen & Papers RPGs και τις Miniatures ως χόμπι, σίγουρα θα γνωρίζετε για το επιτυχημένο επιτραπέζιο στρατηγικής με μινιατούρες Warhammer. Μάλιστα έχουν γίνει μεταφορές στον υπολογιστή, οι οποίες ήταν περισσότερο Single Player Mode. Τώρα όμως οι Climax και Microsoft ένωσαν τις δυνάμεις τους για τη μεταφορά του Warhammer στον κόσμο του Massive OnLine Gaming! Οι μάχες θα εξελίσσονται σε έναν συνεχώς εξελισσόμενο και μεταλλασσόμενο κόσμο ανάλογα με τις ενέργειες του παίκτη (στρατηγού) και του στρατού του! Το σχέδιο είναι μεγαλεπήβολο και, σύμφωνα με τις εταιρείες, θα τους πάρει δύο με τρία χρόνια τουλάχιστον για να το δημιουργήσουν... Ελπίζω και εύχομαι να αξίζει, γιατί θα είμαι από τους πρώτους που θα εισβάλουν στον κόσμο αυτό, μια και δεν είχα πότε την απαραίτητη οικονομική επιφάνεια για να αποκτήσω το επιτραπέζιο Warhammer (οι μινιατούρες που χρειάζεσαι προκειμένου να το παίξεις είναι ολίγον τι τσιμπημένες).
- Το διάσημο Massive OnLine RPG Anarchy έχει έρθει στην beta test φάση του! Και εσείς (όπως και εγώ φυσικά) έχετε την ευκαιρία να γίνετε ένας από τους beta testers συμπληρώνοντας τη φόρμα εγγραφής στη σελίδα http://www.anarchy-online.com/game/beta/index.html. Το beta testing θα γίνει σε πολλές φάσεις και σε κάθε φάση όλο και περισσότερος κόσμος θα μπαίνει στους servers μέχρι την τελική όπου προφανώς θα γίνει χαμός! Εάν θέλετε να είστε κοντά στις εξελίξεις όσον αφορά στο φοβερό αυτό παιχνίδι να επισκέπτεστε συχνά το site http://www.anarchy-online.com/.

THE 4TH COMING

Χαίρομαι που το αφιέρωμα στο προηγούμενο τεύχος άρεσε στους περισσότερους από εσάς και σας υπόσχομαι, αν με το καλό γράψω το επόμενο για τα δύο χρόνια ζωής του T4C (λέμε τώρα), να είναι ακόμα καλύτερο! Τα νέα πολλά και ενδιαφέροντα, κυρίως από τη δική μας κοινότητα, καθώς η Vircom τηρεί σιγήν ιχθύος περί της ημερομηνίας κυκλοφορίας του τρίτου νησιού.

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Εάν είστε παρατηρητικοί θα έχετε διαπιστώσει ότι πλέον έχω νέο nickname. Αυτή η αλλαγή οφείλεται σε καθαρά προσωπικούς λόγους. No more Dark Templar, λοιπόν, στο εξής GM-DuMmWiam (σε περίπτωση που με αναζητάτε στο παιχνίδι). Μετά το ασήμαντο αυτό γεγονός καιρός να ασχοληθούμε με κάτι πιο... σημαντικό. Την εμφάνιση δύο νέων GMs στον server. Τα ονόματα αυτών GM-Syren και GM-Neptune (προηγούνται οι κυρίες). Ηδη τα παιδιά εργάζονται ένα μήνα στο server μας και τα πάνε πολύ καλά. Οι ευθύνες οι δικές μου έχουν λιγοστέψει (μια και τους έχω αναθέσει αρκετές δουλειές-υποχρεώσεις που είχα τόσο καιρό) και έτσι έχω περισσότερο χρόνο να ασχοληθώ με τις θρησκείες (Religions) και τα events. Συνολικά, λοιπόν, στον server μας υπάρχουν 4,5 GMs :). Σας φαίνεται παράξενο το νούμερο; Μισό λεπτό να σας εξηγήσω: ένας εγώ (GM-DuMmWiaM), μία η GM-Syren και ένας ο GM-Neptune, φτάνουμε στους τρεις και ο GM-Sostrym που μετράει για ενάμιση. Να πώς βγαίνει το 4,5 :).

ΝΕΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ!

Το επόμενο μεγάλο γεγονός στο οποίο αξίζει να σταθούμε είναι η ανακάλυψη από το άτομό μου του πρώτου νέου dungeon, με νέα τέρατα. Αμέσως μετά, βέβαια, ακολούθησαν και άλλες ανακαλύψεις από τον GM-Neptune με νέα τέρατα και περιοχές (dungeons, σπηλιές ακόμα και μία πόλη), αλλά αποφασίσαμε ότι δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθούν. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή για να σας εξηγήσω πώς έγινε αυτή η τυχαία ανακάλυψη. Ως γνωστόν, ως GM έχω τη δυνατότητα να προχωράω μέσα από τους τοίχους και να πηγαίνω σε περιοχές όπου οι παίκτες δεν έχουν πρόσβαση. Για παράδειγμα, εκεί όπου οι παίκτες βλέπουν μαύρα γραφικά (δηλαδή κενό) στις περιοχές πέρα από το περίγραμμα των τοίχων, εκεί εγώ μπορώ να περπατήσω. Αυτό είναι το πρώτο στοιχείο που πρέπει να κρατήσετε. Το δεύτερο στοιχείο είναι ότι όλες οι περιοχές και τα σημεία στο T4C καθορίζονται από συντεταγμένες. Κάθε βήμα του χαρακτήρα σας είναι και μία μεταβολή στις συντεταγμένες. Τρεις είναι οι συντεταγμένες που καθορίζουν τη θέση ενός αντικειμένου ή χαρακτήρα: η οριζόντια θέση του (πρώτη συντεταγμένη), η κάθετη (η δεύτερη συντεταγμένη) και το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται (η τρίτη συντεταγμένη). Ενα παράδειγμα συντεταγμένων θα ήταν 2936,1178,0. Η τρίτη συντεταγμένη δέχεται μόνο τρεις τιμές 0, 1, 2. Το 0 σημαίνει τοποθεσία πάνω στη γη της Althea, το 1 αντιπροσωπεύει όλα τα dungeons και το 2 όλες τις caves. Καθεμία από τις τρεις τιμές της τρίτης συντεταγμένης φανταστείτε ότι αντιπροσωπεύει ένα τεράστιο φύλλο χάρτη. Ολα τα dungeons του game, ανεξαρτήτως των levels που έχουν, βρίσκονται στο ίδιο "φύλλο". Ετσι, το μαύρο που βλέπετε έξω από τα dungeons στην ουσία ενώνει όλα τα dungeons του παιχνιδιού (τιμή 1). Το ίδιο συμβαίνει και με τις σπηλιές (για την τιμή 2) και με τη θάλασσα στην τιμή 0.

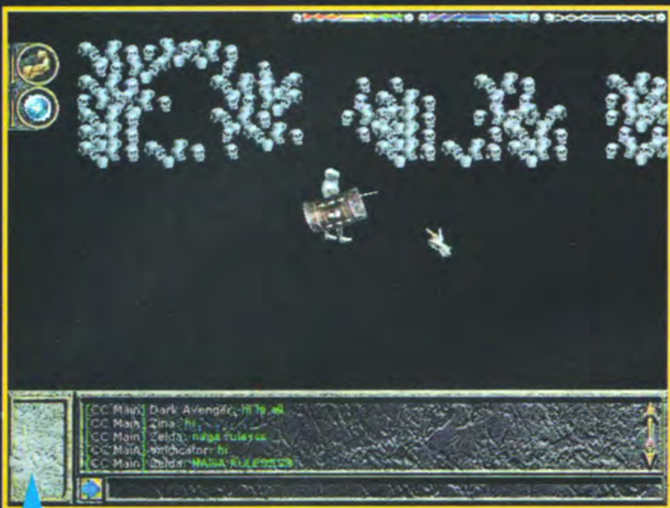
Μια ωραία πρωία, λοιπόν, καθώς βρισκόμουν στο dungeon κάτω από τον ναό της Lighthaven, περνάω μέσα από τον τοίχο και αρχίζω να περπατάω στα μαύρα γραφικά (ανούσια και άσκοπα). Κάποια στιγμή, λοιπόν, μετά από περίπου δέκα λεπτά, φτάνω σε ένα dungeon το οποίο δεν είχα ξανασυναντήσει! Τα γραφικά ήταν διαφορετικά (πράσινοι τοίχοι), ενώ είδα και καινούρια τέρατα (όπως τα Watchful Guardian, Wraith Bat, Skeletal Centaur και, τέλος, το Dark Warlord). Εμεινα κατενθουσιασμένος. Καταράστηκα για ακόμη μία φορά τη Vircom που έχει δημιουργήσει αρκετά νέα πράγματα αλλά ποτέ δεν μας ενημερώνει, και συνέχισα την εξερεύνηση. Σε κάποιο σημείο βρήκα, μάλιστα, σκάλες, οι οποίες όμως δεν λειτουργούν (δηλαδή δεν σας στέλνουν πουθενά).

Η πρώτη και μοναδική ιδέα που μου ήρθε για τη φύση του dungeon (αργότερα τη συμμερίσθηκαν όλοι) είναι ότι αυτό το dungeon θα ανήκει στο τρίτο νησί. Εχοντας, επιτέλους, τη δυνατότητα να οργανώσω ένα event που θα ανανέωνε το ενδιαφέρον όλων των παικτών (νέο dun-

HALL OF FAME

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1	Lisa	132
2	Bladesinger	123
3	Dragonheart	115
4	NoOne	114
5	Manticore	112
6	Killer-Knight	112
7	Speedy	111
8	Aragorn	110
9	NoBody	109
10	MIPOSimeTrelos	108
11	Soth	107
12	SerpenT	107
13	MITS1	105
14	Black-Trader	104
15	Hellraiser	104
16	JohnDel	104
17	SaiNT	104
18	Legion Of Doom	103
19	Vindicator	103
20	VAAL	103

Μπράβο, μπράβο, τρία ολόκληρα levels ανέβηκε το minimum level για να μπει κάποιος στο Hall Of Fame. Lisa, Bladesinger και Dragonheart ακλόνητοι, αλλά στάσιμοι στην κορυφή!



Οποιος νύχτα περπατεί...



Αναμνηστική φωτογραφία.

geon, νέα τέρατα), αμέσως ετοίμασα ένα σενάριο και το ίδιο βράδυ όλοι όσοι ενδιαφέρονταν ήρθαν να συμμετάσχουν (προηγήθηκε μήνυμα στο forum του T4C). Το event τελείωσε το ίδιο βράδυ και προκειμένου να "απαθανατίσω" το μεγάλο αυτό γεγονός, τις τρεις επόμενες μέρες στις ειδήσεις του site μας δημοσίευσα την περιπέτεια των ηρώων μας, χρησιμοποιώντας πραγματικά ονόματα και περιγράφοντας όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερα τα κωμικοτραγικά γεγονότα που συνέβησαν. Επειδή το κείμενο είναι λιγουλάκι μεγάλο, θα το δημοσιεύσω σε τρία αποσπάσματα και στο περιοδικό. Ιδού το πρώτο μέρος της περιπέτειας των ηρώων μας...

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Η περιπέτεια ξεκίνησε στα νεκροταφεία της Silver Sky. Περισσότεροι από 30 ήρωες ήταν μαζεμένοι και έτοιμοι να συναντήσουν τον Βασιλιά, όπως τους το είχε υποσχεθεί. Τον περίμεναν περίπου στις 23:00 πίσω από τον μεγαλοπρεπή μαρμάρινο τάφο του πατέρα του. Τελικά, δεν ήρθε ο Βασιλιάς, αλλά ένα μικρό αγόρι ως αντιπρόσωπός του. Από τα φθηνά ρούχα του και την ελαφρά δυσοσμία που τον συνόδευε, κατάλαβαν ότι ήταν ιπποκόμος. Η φωνή του παιδιού ήταν πολύ μαλακή και λεπτή. Ετρεμε βλέποντας τις γυαλισμένες πανοπλίες και τα βαριά...

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Τάδε έφη Dark Wolf

Ο πασίγνωστος Dark Wolf, γνωστός και ως Kalysto (ο δεύτερος χαρακτήρας του), είναι μαζί μας. Ο Dark Wolf είναι ένα από τα πιο αγαπητά και αξιοσέβαστα άτομα στον ελληνικό Server. Εκείνο που θυμάμαι από αυτόν είναι ένα βράδυ (πρέπει να ήταν 3:00 μετά τα μεσάνυχτα) που καθόμαστε και τα λέγαμε και προσπαθούσα να τον πείσω να μην παρατήσει το T4C... Χεχε! Θυμάσαι, Dark Wolf, τα επιχειρήματα που σου είχα θέσει; Ας μη μακρηγορώ, απολαύστε τον:

"Το The 4th Coming είναι το πρώτο μου καθαρά on-line RPG [παλιά έπαιζα στο Internet το Baldur's Gate, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία... :)]. Δεν είμαι από τους 'παλιούς', όπως πολλές φορές λανθασμένα νομίζουν πολλοί... Μπορεί να έχω παίξει το παιχνίδι πάνω από μισό χρόνο, να έχω πάει σε όλο το γνωστό χάρτη, να γνωρίζω dungeons σαν να τα έφτιαξα εγώ, αλλά υπάρχουν πράγματα που ακόμη κι τώρα έχουν πολλά να μου διδάξουν. Εκείνο που με τον καιρό έμαθα είναι ότι στους χαρακτήρες που κάθε παίκτης κάνει, βάζει μέσα τους κομμάτια της συμπεριφοράς του, των ονείρων κι των φαντασιώσεών του [παιδιά, ο Mikee με κοιτάει παράξενα... Για δέστε τον μην έχουμε πάλι ιστορίες... :)]. Όλοι στον ελληνικό Server του T4C είμαστε μια μεγάλη παρέα, που εκτός από την αγάπη μας για το RPG, κάνουμε το χαβαλέ μας και την πλάκα μας :). Το παιχνίδι δεν έχει ως στόχο να φτάσετε στο level 130 ή ξέρω εγώ τι άλλο. Το παν είναι να περνάτε καλά κάθε στιγμή που παίζετε. Η ζωή στο T4C κυλάει ήρεμα... Καλά, μη βαράτε, σχεδόν ήρεμα (η Lisa κυνηγάει τον Newbie-Manic Miner για πρόσφατη δήλωσή του στο forum, ο Μαυραγορίτης κάνει τις δίκαιες συναλλαγές του με το λαθρεμπόριο όπλων skull dagger = 250k gold... τσάμπα πράγμα δηλαδή). Η Pangaia κι η Naga καθημερινά μετατρέπουν τον ναό SSK σε Quake Arena, ο DuMMWiaM (πρώην Dark Templar) κάθεται και κοιτάει με τους άλλους GMs το χαμό που γίνεται κάθε μέρα κι αναρωτιέται αν θα τη βγάλει τη μέρα χωρίς 5 κούτες ηρεμιστικά χαπάκια... Ενα μεγάλο χειροκρότημα θέλουν τα παιδιά, οι GMs που -κακά τα ψέματα- χωρίς αυτούς δεν θα είχαν γίνει πολλά :) (κέρδισα κάνα stat, Νίκο; Καλά, βολεύομαι και με το skin του λύκου :) - μη βαράς...). Πάντως, χωρίς τα events που τονώνουν κάπως το ενδιαφέρον των παικτών, εγώ θα βάραγα ακόμη τον Zhakar στις κολόνες του πύργου του (να πάρει... Δεν έχει μείνει και καμία...). Ολοι περιμένουν με λαχτάρα το τρίτο νησί, το οποίο αδικαιολόγητα η Vircom καθυστερεί... Με το που θα βγει, δεν νομίζω να μείνει τίποτα όρθιο :). Υπάρχουν τόσα πολλά που μπορώ να σας πω, αλλά σταματάω εδώ για να μην καταντήσει το "PCM" αυτού του μήνα να έχει μόνο ένα θέμα :). Καλά να είστε, καλά να περνάτε και σας περιμένουμε on-line στον κόσμο του T4C.

Δικός σας παντοτινά

Dark Wolf - The Voice of Wolves"

Και διαφημιστική εταιρεία να πληρώναμε, δεν θα τα έλεγε τόσο καλά! Εάν διαβάσετε προσεκτικά το ύφος της γραφής του, θα δείτε ότι δεν είναι ψέματα όσα λέει, είναι πράγματα που πιστεύει!

The 4th Coming



Ο Dark Wolf με τον άγνωστο φίλο του σε πολύ προσωπικές στιγμές... (φωτογραφία που μου έστειλε ο Dark Wolf μαζί με τη συνέντευξη).

όπλα των θαρραλέων πολεμιστών. Με χαμηλωμένο το κεφάλι, έσκυψε και πήρε μέσα από την μπότα του έναν πάπυρο. Βιαστικά και με χέρια τρεμάμενα τον ξεδίπλωσε και το μικρό κορδόνι με το οποίο ήταν δεμένος ο πάπυρος έπεσε μπροστά στα πόδια του.

Με ξερή φωνή άρχισε να διαβάζει: "Αγαπητοί πολεμιστές, σας φέρνω ευχάριστα νέα για όσους από εσάς έχουν θάρρος! Σε πρόσφατη συνάντηση που είχα με τον μεγάλο μάγο Zhakar έμαθα ότι βρήκε την τοποθεσία ενός μυστικού dungeon, ξεχασμένου από τους ανθρώπους, τους νάνους ακόμα και τα ξωτικά... Καμία πρόσβαση σε αυτό δεν υπάρχει πέραν της μαγείας. Η συζήτηση έγινε πολύ ενδιαφέρουσα και ρώτησα το γέρο μάγο τι κατοικεί εκεί μέσα. Δεν απάντησε αμέσως, μετακινήθηκε λίγο στην καρέκλα του [δεν ήθελε να ξελαφρώσει ;)] και μια έκφραση πόνου σχηματίστηκε στο πρόσωπό του. Μου απάντησε ξερά: 'Τέρατα, πολύ δυνατά τέρατα και άγνωστα στο ανθρώπινο μάτι!' Μου ήταν αρκετό, αμέσως κατάλαβα το μέγεθος της δύναμης των τεράτων..."

Το παιδί κόμπιασε για λίγο, σκούπισε τον ιδρώτα από το μέτωπό του, πήρε βαθιά ανάσα και συνέχισε:

"Αμέσως θέλησα να στείλω ήρωες μέσα στο dungeon να δουν τι έχει! Ο Zhakar προσφέρθηκε να στείλει όσους ήταν πρόθυμοι, με δική τους ευθύνη όμως. Ετσι έδωσα όλα τα απαιτούμενα υλικά που χρειάζονται για το Portal Spell στον Zhakar, προκειμένου να πάει όσους από εσάς ενδιαφέρεστε. Δείτε το ως χάρη για την προστασία που παρέχετε στην πόλη μας από όλες τις Invasions που γίνονται. Σίγουρα για να έχει δυνατά τέρατα, θα κρύβονται και μεγάλοι θησαυροί! Μπορείτε λοιπόν ΟΣΟΙ θέλετε, να επισκεφθείτε τον Zhakar και να του ζητήσετε να σας στείλει στο άγνωστο dungeon! Σας εύχομαι ό,τι καλύτερο. King Theoden"

Το μικρό παιδί σταμάτησε το διάβασμα και σιγά σιγά σήκωσε το βλέμμα του για να αντικρίσει τους ήρωες. Πήγε να ψελλίσει κάτι, αλλά προτού προλάβει να πει οτιδήποτε είκοσι τουλάχιστον ήρωες ξεπετάχτηκαν και άρχισαν να τρέχουν σαν κατσίκια προς την έξοδο του νεκροταφείου, πατώντας ο ένας πάνω στον άλλον. Διάφορες γνωστές φωνές ακούστηκαν, καθώς οι βιαστικοί ήρωες είχαν βάλει πλώρη για τον Zhakar...

Hellraiser: "Φύγαμε για Zhakar, γιούρια!"

Lost-Paradise: "Ακρη λερώνει..."

Mikee: "Οχ, συγγνώμη κατά λάθος, αχ, δεν το ήθελα, καλέ, μη σπρώχνεις."

Speedy: "Ρε, ποιος με χουφτώνει;"

...Τελικά, κάποιοι πιο ήρεμοι που παρατήρησαν ότι το παιδί δεν είχε τελειώσει και κάτι προσπαθούσε να τους πει, φώναξαν το τσούρμο να γυρίσει πίσω. Αφού γύρισαν όλοι στις θέσεις τους, τρώγοντας τα νύχια τους από το άγχος (ο Legion έτρωγε και του ποδιού του), το παιδί είπε με σιγανή φωνή: "Για να καταλάβει ότι είστε εσείς ο Zhakar, πρέπει να του δώσετε αυτό το γαλάζιο πετράδι! Black-Trader, θα το δώσω σε σένα γιατί είσαι

ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΝΗΣΙΟΥ ARAKAS



πολύ καλός και σε εμπιστεύομαι. Θυμάσαι που με είχες απαλλάξει από εκείνα τα βαριά χρυσά νομίσματα και μου έδωσες ένα γλειφιτζούρι; Πάρ' το, λοιπόν, γιατί μόνο εσένα μπορώ να εμπιστευτώ" [προς Θεού, δεν υπονοώ ότι ο Black-Trader θα πουλούσε και τη μάνα του για μερικά Gold ;)]. Το παιδί βγάζει από την τσέπη του το πετράδι και απλώνει το χέρι του προς τον Black-Trader, αλλά προτού προλάβει κανείς να πει τίποτα, πετάγεται ο Rand al thor, το αρπάζει από το χέρι του παιδιού, φωνάζοντας "Δικό μου, δικό μου!". Αφού πέρασαν δέκα λεπτά και έδωσαν τέσσερα Lexotanil στον Rand al για να ηρεμήσει, πήραν πίσω το gem και το έδωσαν στον Black-Trader. Το μικρό παιδί αποχώρησε γρήγορα γρήγορα και οι ήρωές μας ξεκίνησαν για τον πύργο του Zhakar.

Το δεύτερο μέρος της ιστορίας μας στο επόμενο τεύχος, όπου θα αναλύσω τα προβλήματα που συναντήσαμε αργότερα, καθώς και περισσότερες πληροφορίες για τις νέες περιοχές (εκτός αυτού του dungeon) και τους λόγους για τους οποίους δεν θα επιτρέψουμε τους παίκτες να έχουν πρόσβαση σε αυτές! Ως το επόμενο τεύχος, να είστε καλά και να περνάτε όμορφα.

PC

BONZIBUDDY

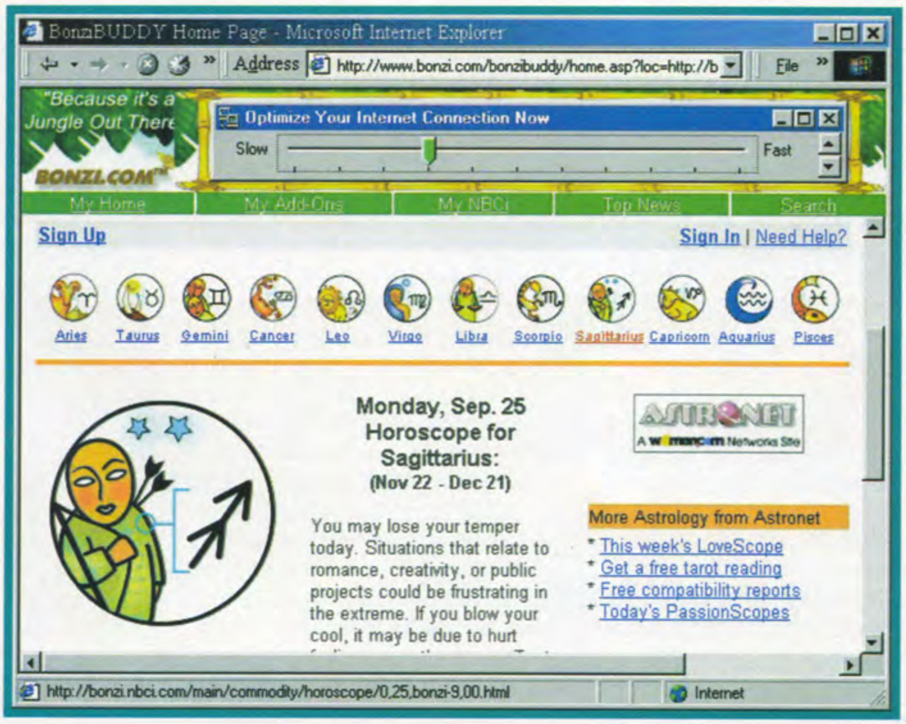
Ο νέος διαδικτυακός φίλος σας

Πώς θα σας φαινόταν να είχατε παρέα στις διαδικτυακές αναζητήσεις σας έναν χαριτωμένο γορίλα, ο οποίος θα συμμετείχε μάλιστα ενεργά στις αποφάσεις που καλείστε να πάρετε; Ξέρω, σας ήρθε κάπως απότομα, αλλά μη στενοχωριέστε καθόλου. Απλώς συνεχίστε να διαβάζετε και θα καταλάβετε.

Του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

Το BonziBUDDY είναι ένα αρκετά πρωτότυπο όσο και ενδιαφέρον πρόγραμμα. Πρόκειται για έναν κλασικό Internet agent, ο οποίος όμως περιλαμβάνει στοιχεία που τον κάνουν να ξεχωρίζει από τα άλλα ανάλογα προγράμματα του χώρου. Οι Internet agents είναι μία κατηγορία προγραμμάτων που περικλείουν μέσα τους διάφορες διαδικτυακές εφαρμογές. Τα ανωτέρω utilities προσφέρουν τα μέγιστα στο χρήστη όταν αυτός είναι on-line, ενώ μερικές από τις δυνατότητές τους λειτουργούν ακόμα και όταν δεν είναι συνδεδεμένος στο Δίκτυο.

Το BonziBUDDY, όμως, ξεχωρίζει για το στυλ και το πρωτότυπο ύφος του. Ο βασικός πρωταγωνιστής του προγράμματος είναι ένας συμπαθέστατος γορίλας, ονόματι Bonzi, ο οποίος παρουσιάζεται στην οθόνη μας κατά την εκτέλεση της εφαρμογής. Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε και από τις εικόνες, πρόκειται για ένα καλοσχηματισμένο cartoon το οποίο συνεννοείται με το χρήστη κάνοντας χρήση των κλασικών για τα cartoons συννεφάκια (balloons). Σύμφωνα με τα στοιχεία από το επίσημο site του BonziBUDDY, ο Bonzi διαθέτει τεχνητή νοημοσύνη, όπως και τη δυνατότητα να μαθαίνει από το χρήστη τις συνήθειες και τις προτιμήσεις του. Το γεγονός αυτό μπορούμε και εμείς να το αντιληφθούμε αφού, για παράδειγμα, αν αφήσουμε τον συμπαθή γορίλα άπραγο για κάποιο διάστημα, φαίνεται να παίρνει πρωτοβουλία από μόνος του και μας λέει διάφορα μέσα σε ένα χαρακτηριστικό συννεφάκι. Οσον αφορά στην εκμάθηση των προτιμήσεων του χρήστη, είναι κάτι που επίσης ισχύει, καθώς ο Bonzi καταγράφει συνεχώς τα sites που επισκέπτεται ο surfer και του προτείνει πολλές φορές ηλεκτρονικές σελίδες με παραπλήσιο περιεχόμενο. Ολα τα ανωτέρω έρχονται να πλαισιώσουν με πολύ καλαίσθητο τρόπο τις αρκετές επιλογές και τις δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα, καθιστώντας το BonziBUDDY μία πολύ διασκεδαστική και ευχάριστη εφαρμογή.

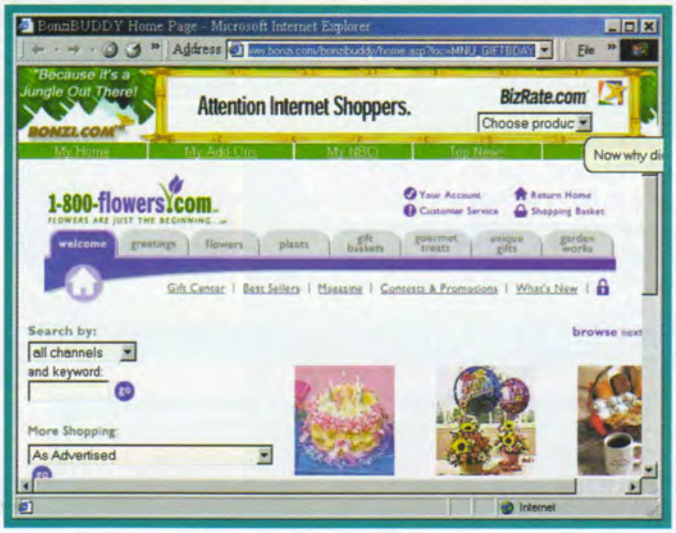


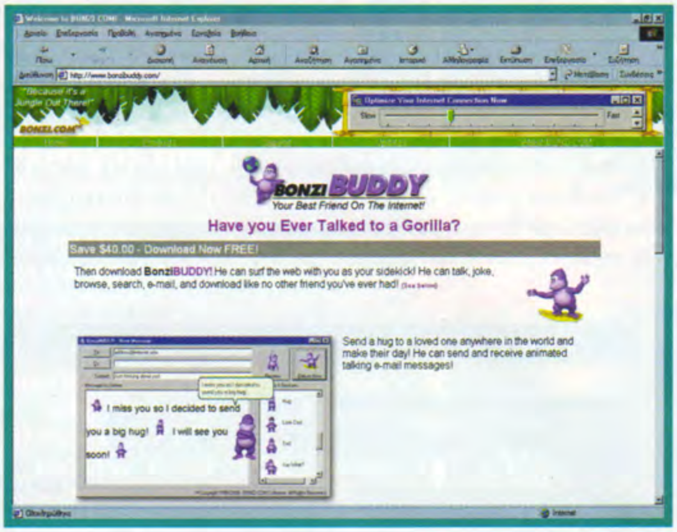
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ & ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Το πρόγραμμα διατίθεται δωρεάν από την ηλεκτρονική σελίδα της εταιρε ίας (www.bonzi.com/BonziBUDDY/). Στην αρχή θα χρειαστεί να "κατεβάσουμε" ένα σχετικά μικρό σε μέγεθος executable αρχείο, το οποίο στη συνέχεια θα πρέπει να το εκτελέσουμε όσο είμαστε on-line. Το πρόγραμμα θα συνδεθεί με τους servers της bonzi.com, από όπου και θα ξεκινήσει να περνάει στο σύστημά μας τα αναγκαία αρχεία της εγκατάστασης της εφαρμογής. Πρόκειται για μία διαδικασία on-line installation, η οποία είναι αρκετά χρονοβόρα και κουραστική. Το συνολικό download ξεπερνάει τα 6MB και θα χρειαστούμε γι' αυτό τουλάχιστον μισή ώρα στην καλύτερη των περιπτώσεων. Αυτό, φυσικά, ισχύει για συμβατική απλή dial-up σύνδεση (με 56K modem), που χρησιμοποιεί η πλειονότητα των χρηστών σήμερα. Με το πέρας της εγκατάστασης, ενεργοποιείται αυτόματα το πρόγραμμα και ο Bonzi παρουσιάζεται στην οθόνη μας επάνω σε ένα virtual surfboard. Ακολουθεί μία πολύ σύντομη διαδικασία configuration, κατά την οποία θα χρειαστεί να ενημερώσουμε τον Bonzi για το όνομά μας και τον τύπο σύνδεσης που χρησιμοποιούμε. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί speech εκτός από τα balloons του Bonzi για να συνεννοείται με το χρήστη, αλλά η ποιότητά του δεν είναι ικανοποιητική. Μεγάλο πρόβλημα παρατηρείται ιδιαίτερα στο συλλαβισμό και τη σωστή ηχητική απόδοση του ονόματός μας. Ολες οι βασικές λειτουργίες του προγράμματος πραγματοποιούνται κάνοντας δεξί "κλικ" στην κοιλιά του συμπαθούς γορίλα. Επειτα από αυτήν την ενέργειά μας παρουσιάζεται ένα μακροσκελές μενού, μέσα από το οποίο πραγματοποιούνται όλες οι πιθανές επιλογές μας.

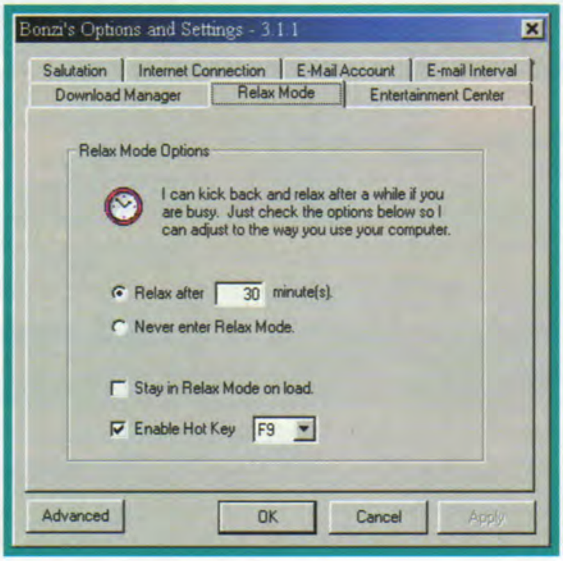
ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το μενού αυτό χωρίζεται σε οκτώ τμήματα, με αρκετές επιλογές το καθένα. Στη συνέχεια





θα προσπαθήσουμε να αναλύσουμε τις σημαντικότερες από τις δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα στο χρήστη. Το BonziBUDDY συνεργάζεται με πολλά sites του κυβερνοχώρου, αφού πολλές από τις επιλογές του προγράμματος "ανοίγουν" στον default browser του συστήματος σελίδες σχετικές με αυτό που επιλέξαμε. Η μηχανή αναζήτησης του προγράμματος, για παράδειγμα, είναι μία τέτοια περίπτωση. Γενικότερα η συγκεκριμένη μηχανή είναι πολύ αξιόπιστη και αρκετά ενημερωμένη. Στο ίδιο μενού συναντάμε και κάποια προτεινόμενα sites από τον Bonzi, ενώ ενδιαφέρον παρουσιάζει και η επιλογή συγκεκριμένων sites που δίνουν ιδέες όσον αφορά σε πολλές ασχολίες των ανθρώπων, όπως ταξίδια, δώρα, βιβλία, ταινίες και μουσική. Κλείνοντας το συγκεκριμένο μενού, έχουμε τη δυνατότητα να προσθέσουμε ένα ειδικό add-on στο πρόγραμμα (δυστυχώς, πρέπει να το αγοράσουμε από το site της εταιρείας), το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να ακούμε τον Bonzi να μας διαβάζει το περιεχόμενο ηλεκτρονικών σελίδων του Διαδικτύου. Με το ίδιο add-on μπορούμε, με τη χρήση μικροφώνου, να "μιλάμε" και εμείς στον Bonzi, ο οποίος θα μετατρέπει τις ηχητικές εντολές μας σε αντίστοιχες λειτουργίες του προγράμματος. Η ίδια τακτική εφαρμόζεται από τον κατασκευαστή του προγράμματος και για πολλές άλλες λειτουργίες του BonziBUDDY, και όπου συναντάμε στη συνέχεια μία από αυτές θα την αναφέρουμε ξεχωριστά. Αν ενδιαφερόμαστε για το σύνολο των add-ons που διαθέτει το πρόγραμμα, μπορούμε μέσω της σχετικής επιλογής (Check for new add-on) να ενημερωθούμε λεπτομερέστατα για τις έξτρα δυνατότητες που προσφέρουν αλλά και την τιμή του καθενός. Το επόμενο μενού είναι ψυχαγωγικού χαρακτήρα. Από εδώ έχουμε τη δυνατότητα να ακούσουμε από τα ηχεία μας τον Bonzi να τραγουδάει, να συλλαβίζει λέξεις, ακόμα και να λέει ιστορίες. Πολλές από τις ιστορίες της εφαρμογής διατίθενται προς πώληση από το site της BonziBUDDY. Γενικότερα, όσον αφορά στα ανέκδοτα και τις διάφορες ιστορίες, ο Bonzi συχνά παίρνει πρωτοβουλία από μόνος του (ειδικά αν τον "ξεχάσουμε" για κάποιο διάστημα) και κάνει αισθητή την παρουσία του λέγοντάς μας κάποια από αυτά μέσα στα κλασικά συννεφάκια του. Αμέσως μετά συναντάμε μερικά χρήσιμα utilities που όλοι, λίγο πολύ, χρησιμοποιούμε. Πρόκειται για έναν download manager που διαθέτει, φυσικά, λειτουργία resume, καθώς και ένα απλοϊκό ημερολόγιο με τη δυνατότητα εισαγωγής των σημαντικότερων γεγονότων και ραντεβού του χρήστη. Οι δύο εφαρμογές είναι πολύ συμπαθητικές και εύκολες στη χρήση, αλλά δεν γνωρίζουμε κατά πόσο θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από το χρήστη τη στιγμή που κυκλοφορούν αντίστοιχα προγράμματα στο χώρο, όπως ο Go!Zilla και το Getright.



Το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του προγράμματος, κατά τη γνώμη μας, είναι αυτό που ακολουθεί. Δυστυχώς, φαίνεται πως το γνωρίζουν και οι προγραμματιστές και γι' αυτό διαθέτουν τις επιλογές αυτού του τμήματος μόνο προς πώληση. Το πρώτο πρόγραμμα είναι ένας πολύ όμορφος e-mail client, που επιπλέον περιλαμβάνει εικονομηνύματα. Τα μηνύματα αυτά είναι μικρά animations στα οποία πρωταγωνιστεί ο Bonzi και έχουν να κάνουν με διάφορες ανθρώπινες συναισθηματικές καταστάσεις. Για παράδειγμα, υπάρχουν σχετικά animations που δείχνουν τον Bonzi να στέλνει ένα φιλί, νευριασμένο και σε στάση επίπληξης, στενοχωρημένο και ούτε καθεξής. Ως ιδέα είναι πολύ όμορφη, ενώ -ευτυχώς- είναι το μόνο πρόγραμμα αυτού του τμήματος που προσφέρεται δωρεάν.

Αν τώρα σκοπεύετε να ξοδέψετε κάποια χρήματα για το BonziBUDDY, μπορείτε να προσθέσετε στην εφαρμογή ένα ειδικό option για να ελέγχει το inbox σας στο default e-mail που έχετε δηλώσει εξαρχής, καθώς επίσης έναν on-line messenger που θα σας επιτρέπει να μιλάτε σε πραγματικό χρόνο με γνωστούς και φίλους. Η τελευταία δυνατότητα του Bonzi είναι αντίστοιχη γνωστών προγραμμάτων, όπως το ICQ και το MS-Messenger.

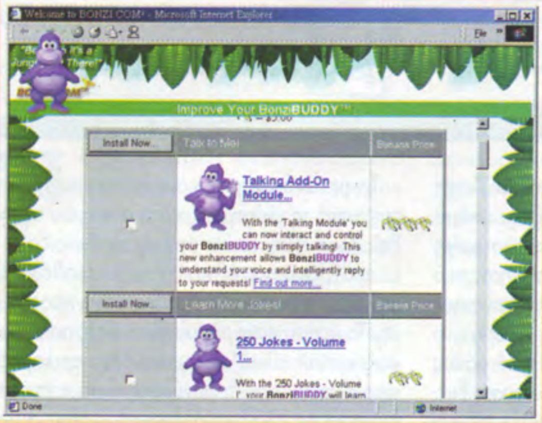
Συνεχίζουμε με ένα σύντομο μενού μέσα από το οποίο μπορούμε να προκαθορίσουμε ορισμένες παραμέτρους του προγράμματος χρησιμοποιώντας την επιλογή "my options". Η συγκεκριμένη καρτέλα διαθέτει πλήθος επιλογών και παραμέτρων που δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά και αξίζει τουλάχιστον μία επίσκεψη από το χρήστη την πρώτη φορά που θα δει το πρόγραμμα. Από το ίδιο μενού μπορούμε να γίνουμε registered χρήστες του BonziBUDDY, καθώς επίσης να ελέγξουμε αν υπάρχει κάποια νεότερη έκδοση του προγράμματος. Η

τελευταία επιλογή που έχουμε είναι να κάνουμε γνωστό το BonziBUDDY σε κάποιον φίλο μας. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της επιλογής "Share me with friends", η οποία συγκεντρώνει κάποια e-mails που δηλώνουμε εμείς (ή τα βρίσκει από το address book μας) και προτείνει να στείλει στις διευθύνσεις αυτές ενημερωτικά e-mails addresses που θα προτρέπουν τους παραλήπτες να αποκτήσουν το πρόγραμμα.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

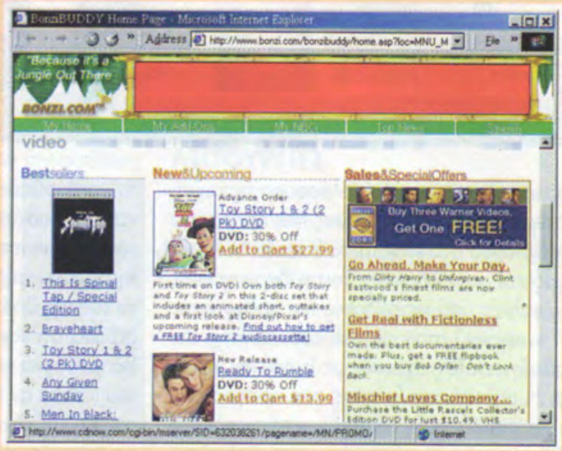
Το BonziBUDDY δεν είναι κάποιο εντυπωσιακό πρόγραμμα που θα μας λύσει τα χέρια με τις δυνατότητές του. Πρόκειται απλώς για μία ευχάριστη και διασκεδαστική εφαρμογή, που αν τελικά ο υποψήφιος χρήστης τη λάβει σοβαρά υπόψη του, έχει να αποκομίσει αρκετά από αυτήν. Πρόκειται ουσιαστικά για μία συλλογή από χρήσιμα εργαλεία για το Internet. Επιπλέον θεωρούμε πολύ σημαντικό το στυλ του προγράμματος, καθώς ο Bonzi είναι μία πολύ χαριτωμένη και διασκεδαστική φιγούρα που πολλές φορές θα μας εντυπωσιάσει με το χιούμορ και τα λεγόμενά του. Οι αναζητήσεις στο Διαδίκτυο γίνονται πλέον με τη συντροφιά ενός πολύ καλού φίλου που φροντίζει τόσο για την ενημέρωσή μας όσο και για την ψυχαγωγία μας. PC

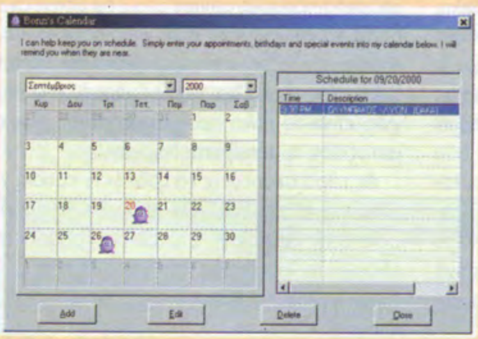
Η ΖΩΗ ΜΕ ΕΝΑ... ΓΟΡΙΛΑΚΙ



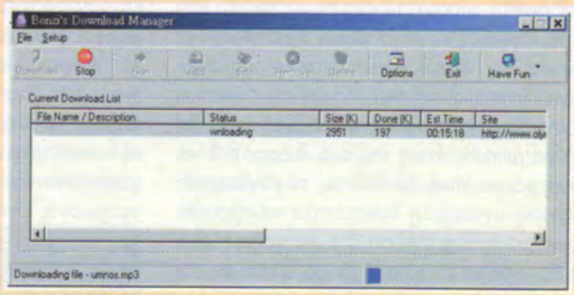
1 **Η σελίδα του προγράμματος από την οποία μπορείτε να αγοράσετε επιπλέον add-ons για το BonziBUDDY.**

2 **Μία από τις ψυχαγωγικές δυνατότητες της εφαρμογής είναι και η ενημέρωση του χρήστη για εμπορικές προσφορές από το χώρο του κινηματογράφου.**

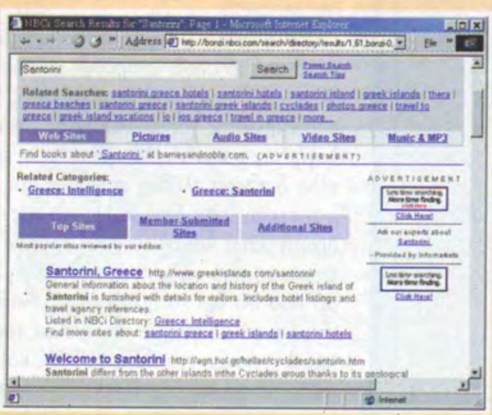




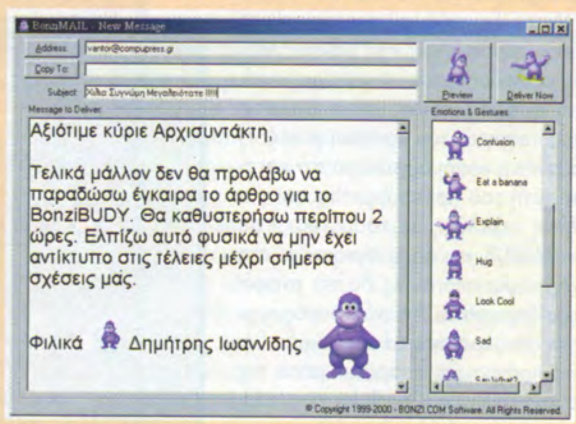
3 **Εδώ βλέπουμε το ημερολόγιο του BonziBUDDY, το οποίο περιλαμβάνει και δυνατότητες scheduling. Στα δεξιά του παραθύρου βλέπουμε τα σημαντικότερα γεγονότα για το μήνα Σεπτέμβριο.**



4 **Η απλοϊκή εφαρμογή Download Manager. Μάλλον δεν θα χρησιμοποιηθεί εκτενώς από το χρήστη...**



5 **Η μηχανή αναζήτησης του προγράμματος. Πρόκειται για αξιόλογη εφαρμογή, με γρήγορες και συγκεκριμένες αναζητήσεις.**



6 **Το αποτέλεσμα του συγκεκριμένου e-mail ήταν να δεχθώ 100 μαστιγώματα στην πλάτη, ενώπιον μάλιστα όλων των συναδέλφων μου, προς παραδειγματισμό. Μάλλον δεν χρησιμοποίησα το σωστό εικονομήνυμα!**

COMPUTERS GAMES CLUB

















ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs







ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

BREAK OUT	12.900	FA STARS 2001	12.900
BALDUR'S GATE 2	14.900	FA MANAGER 2001	12.900
FROGGER 2	12.500	RAGE RALLY	12.900
STAR TREK NEW WORLDS	12.500	HOMEWORLD CATACLYSM	12.500
NBA INSIDE 2000	12.900	CARMAGEDDON 2000	12.500
ASTERIX: THE GALLIC WAR	11.900	ODYSSEY	12.900
METAL GEAR SOLID	12.900	SYDNEY 2000	12.900
CRIMSON SKIES	12.900	SERGEY BUMPKA GAMES	12.900
MIDTOWN MADNESS 2	12.900	SEARCH & RESCUE 2	12.900
CIVIL WAR	12.900	HEAVY METAL FAKK 2	11.900
SOLDIER	11.900	KA' ROO	11.900
MTV SPORTS		FI G.P.3	12.900
SKATEBOARDS	12.900	TIME OUT GAMES	12.900
DINO CRISIES	12.900	POMPEI	12.900
COVERT OPERATION	12.900	HIGH IMPACT PAINTBALL	12.900

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

DESTRUCTION DERBY 2	5.900	TERANOVA	3.900
VIRTUAL COP 2	5.900	MANX TT	4.900
NBA '99	3.900	BEDLAM	3.900
FIFA '99	3.900	WORLD CUP '98	3.900
NASCAR 2	3.900	DREAMS	4.900
EF 2000	3.900	ACTUAL SOCCER 2	3.900
RISE OF ROBOTS	3.900	MANIC KARTS	3.900
SEGA TOURING CAR	4.900	EMERGENCY	4.900
DOMINUS	3.900	AUTO KUBA	4.900
CYBERIA 2	4.900	NUCLEAR STRIKE	4.900
MAGIC CARPET 2	3.900		

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P.3 800MHz, MOTHERBOARD SOYO SY6YBA, 128 DIM, MODEM MOTOROLA 56.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, G.FORCE ANNIHILATOR PRO, S.B. LIVE 1024, HDD W.D. 15GB, 52x CD-ROM CREATIVE, MIDI ATX TOWER, MONITOR 15 HYUNDAI, ΗΧΕΙΑ 120 WATT, MOUSE, KEYBOARD, FLOPPY 1,44. ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 399.000

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

399.000 ΔΡΧ.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
COMPUTER'S GAME CLUB ΣΥΡΟΥ ΚΩΤΣΟΒΙΛΗ 10, ΤΗΛ.: (0281) 83270
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΔΗΨΟΥ ΕΡΜΟΥ 6, ΤΗΛ.: (0226) 24959
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΓΙΝΑΣ, ΤΖΑΛΑΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ, ΣΠΥΡΟΥ ΡΟΔΗ 14, ΤΗΛ.: (0297)-26448

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΤΩΝ CRC32 & SERIAL SCANNER

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για τη φοβερή ύλη σου, αλλά και για τη βοήθεια που προσφέρεις στους νέους προγραμματιστές. Είμαι αναγνώστης σου εδώ και αρκετά χρόνια και για πρώτη φορά σού στέλνω ένα γράμμα για λίγη βοήθεια σε ένα πρόγραμμα που έχω φτιάξει. Το πρόγραμμα αυτό είναι αντίστοιχο με το winzip, αλλά δεν έχω βρει τον τρόπο να κάνω έλεγχο του CRC 32. Μήπως θα μπορούσες να μου δώσεις ένα πρόγραμμα που να κάνει κάτι αντίστοιχο; Και μια δεύτερη ερώτηση: Πώς μπορώ να χρησιμοποιώ ένα folder dialog που όταν του δώσεις νέο όνομα, να δημιουργεί ένα νέο folder; Τρίτη και φαρμακερή: Υπάρχει κάποιο unit που να διαχειρίζεται σειριακό barcode scanner;

Με ιδιαίτερη εκτίμηση,
Μανώλης Κρέτσης

Αγαπητέ φίλε, ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Μπαίνουμε κατευθείαν στο "ψητό", αφού οι επεξηγήσεις για το πρόγραμμα που ακολουθεί σχετικά με το CRC32 μπορεί να γέμιζαν το μισό περιοδικό. Ελπίζω να σε βοηθήσει.




```
unit CRC32CALC;

interface
uses
SysUtils, Classes;

type
ECRC32CalcError = class( Exception );

TGetDataEvent = procedure( pData
   :Pointer; Var cbData :Integer ) of
   object;

TCRC32Calc = class( TComponent )
private
FBufferSize : Integer;
FBuffer :Pointer;
FOnGetData :TGetDataEvent;
FBusy :Boolean;
procedure SetBufferSize( Value
   :Integer );
procedure SetOnGetData( Value
   :TGetDataEvent );
function GetBufferAllocated :Boolean;
property BufferAllocated :Boolean
read GetBufferAllocated;
protected
procedure ValidateIdleState;
procedure AllocateBuffer;
procedure GetData( pData :Pointer;
   var cbData :Integer ); virtual;
function IsValidBufferSize( Value
   :Integer ):Boolean; virtual;
property Buffer :Pointer
read FBuffer;
public
constructor Create( anOwner
   :TComponent ); override;
destructor Destroy; override;
function CalcFile( Stream
   :TFileStream ):Longint;
function CalcMem( pData :Pointer;
   cbData :Integer ) :Longint;
function CalcGen :Longint;
property Busy :Boolean
read FBusy;
published
property BufferSize :Integer
read FBufferSize write SetBufferSize;
property OnGetData :TGetDataEvent
read FOnGetData write
   SetOnGetData;
end;

procedure Register;
implementation
uses
FileMapping;

procedure Register;
begin
RegisterComponents( 'more...', [
   TCRC32Calc ] );
end;

function CRC32R( CRC :Longint; const
   Data; cbData :Longint ) :Longint;
assembler;
asm
or edx, edx
je @@exi
jecxz @@exi
push ebx
@@upd:
movzx ebx, al
xor bl, [ edx ]
shr eax, 8
and eax, 00FFFFFFh
xor eax, cs:[ ebx + OFFSET @@C32TT ]
inc edx
loop @@upd
pop ebx
@@exi:
ret
@@C32TT:
   {ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΤΟΥ ΠΙ-
ΝΑΚΑ 1 σελ. 160}
end;

{ TCRC32Calc }

const
MIN_BUFFER_SIZE = $1000;
MAX_BUFFER_SIZE = $100000;
DEF_BUFFER_SIZE =
   MIN_BUFFER_SIZE;

procedure TCRC32Calc.SetBufferSize
   ( Value :Integer );
begin
ValidateIdleState;
if ( FBufferSize <> Value ) and
   IsValidBufferSize( Value ) then
begin
if FBuffer <> nil then
begin
FreeMem( FBuffer );
FBuffer := nil;
FBufferSize := 0;
if Value <> 0 then GetMem( FBuffer,
   Value );
end;
FBufferSize := Value;
end;
end;

procedure
   TCRC32Calc.SetOnGetData( Value
   :TGetDataEvent );
begin
ValidateIdleState;
FOnGetData := Value;
end;

procedure
   TCRC32Calc.ValidateIdleState;
begin
```

```
if busy then raise
   ECRC32CalcError.Create( 'CRC
   Calc is Busy' );
end;

constructor TCRC32Calc.Create(
   anOwner :TComponent );
begin
inherited Create( anOwner );
FBufferSize := DEF_BUFFER_SIZE;
end;

destructor TCRC32Calc.Destroy;
begin
if FBuffer <> nil then FreeMem(
   FBuffer );
inherited Destroy;
end;

function
   TCRC32Calc.GetBufferAllocated
   :Boolean;
begin
result := assigned( Fbuffer );
end;

procedure
   TCRC32Calc.AllocateBuffer;
begin
if not BufferAllocated then GetMem(
   FBuffer, FBufferSize );
end;

procedure TCRC32Calc.GetData(
   pData :Pointer; var cbData :Integer );
begin
if assigned( FOnGetData ) then
   FOnGetData( pData, cbData ) else
   cbData := 0;
end;

function
   TCRC32Calc.IsValidBufferSize(
   Value :Integer ):Boolean;
begin
result := ( Value >=
   MIN_BUFFER_SIZE ) and ( Value
   <= MAX_BUFFER_SIZE );
end;

function TCRC32Calc.CalcFile(
   Stream :TFileStream ):Longint;
begin
ValidateIdleState;
FBusy := true;
try
with TFileMapping.Create( Stream )
   do
try
result := not CRC32R( $FFFFFFFF,
   Memory^, Stream.Size );
finally
free;
end;
finally
FBusy := false;
end;
end;

function TCRC32Calc.CalcMem( pData
   :Pointer; cbData :Integer ) :Longint;
begin
ValidateIdleState;
FBusy := true;
try
result := not CRC32R( $FFFFFFFF,
   pData^, cbData );
finally
FBusy := false;
end;
end;

function TCRC32Calc.CalcGen
   :Longint;
var C :Integer;
begin
ValidateIdleState;
FBusy := true;
try
AllocateBuffer;
result := $FFFFFFFF;
repeat
C := FBufferSize;
GetData( FBuffer, C );
result := CRC32R( result, FBuffer^, C
   );
until ( C = 0 );
result := not result;
finally
FBusy := false;
end;
end;

end.
```

Σχετικά με τη δεύτερη ερώτησή σου τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά, όπως δείχνει η ακόλουθη λίστα.

```
procedure
   TForm1.Button1Click(Sender:
   TObject);
var D : String;
begin
if SelectDirectory(D, [sdAllowCreate,
   sdPerformCreate, sdPrompt],0)
   then
Label1.Caption := D;
end;
```

Για έναν serial barcode scanner το unit που ακολουθεί είναι ιδανικό.

```
unit BarScanT;

interface

uses Windows, Classes;

const
MAX_BUF_LENGTH = 80;

type
TShowDataProc=procedure(Data:
   string) of object;

TBarScanThread=class(TThread)
private
FDCB: TDCB;
FData: array[0..MAX_BUF_LENGTH]
   of Char;
FDataStr: string;
FDataLength: DWord;
FStatus: Boolean;
FConnected: Boolean;
FComStat: TComStat;
FShowDataProc: TShowDataProc;
FHComm: THandle;
procedure SetupConnection;
procedure OpenConnection;
procedure ReadData;
procedure CloseConnection;
protected
procedure Execute; override;
public
constructor Create(ComNum: Integer;
   ShowDataProc: TShowDataProc);
destructor Destroy; override;
procedure ReleaseAndTerminate;
property DataStr: string read
   FDataStr;
property DataLength: Integer read
   FDataLength;
end;

implementation

uses SysUtils;

procedure
   TBarScanThread.SetupConnection;
begin
FDCB.DCBlength := SizeOf(FDCB);
GetCommState(FHComm, FDCB);
FDCB.BaudRate := 9600;
FDCB.ByteSize := 8;
FDCB.Parity := 0;
FDCB.StopBits := 0;
FStatus := SetCommState(FHComm,
   FDCB) ;
end;

constructor
   TBarScanThread.Create(ComNum:
   Integer; ShowDataProc:
   TShowDataProc);
begin
FHComm := FileOpen(PChar('COM' +
   IntToStr(ComNum)), 0);
FShowDataProc := ShowDataProc;
inherited Create(False);
end;

destructor TBarScanThread.Destroy;
begin
ReleaseAndTerminate;
```



```
CloseConnection;
CloseHandle(FHComm);
end;
procedure
  TBarScanThread.ReadData;
var
index: Integer;
ErrorFlags: DWord;
begin
ClearCommError(FHComm,
  ErrorFlags, @FComStat);
if FComStat.cbInQue <
  MAX_BUF_LENGTH then
FDataLength := FComStat.cbInQue
else
FDataLength := MAX_BUF_LENGTH;
if (FDataLength > 0) then
begin
FStatus := ReadFile(FHComm, FData,
  FDataLength, FDataLength, nil) ;
for index := 0 to FDataLength - 1 do
FDataStr := FDataStr + FData[index];
end;
end;
procedure
  TBarScanThread.OpenConnection;
begin
if FConnected then Exit;
FStatus := SetCommMask(FHComm,
  EV_RXCHAR);
FStatus := SetupComm(FHComm,
  4096, 4096);
FStatus := PurgeComm(FHComm,
  PURGE_TXABORT or
  PURGE_RXABORT or
  PURGE_TXCLEAR or
  PURGE_RXCLEAR) ;
SetupConnection;
FConnected := True;
end;

procedure
  TBarScanThread.CloseConnection;
begin
FStatus :=
  EscapeCommFunction(FHComm,
  CLRDTR) ;
FStatus := PurgeComm(FHComm,
  PURGE_TXABORT or
  PURGE_RXABORT or
  PURGE_TXCLEAR or
  PURGE_RXCLEAR);
FConnected := False;
end;

procedure TBarScanThread.Execute;
var
EvtMask: DWord;
begin
OpenConnection;
repeat
EvtMask := 0 ;
FStatus :=
  WaitCommEvent(FHComm,
  EvtMask, nil);
if (EvtMask and EV_RXCHAR) =
  EV_RXCHAR then
begin
repeat
ReadData;
until FDataLength <= 0;
if Pos(#13, FDataStr) > 0 then
begin
Delete(FDataStr, Length(FDataStr), 1);
if Assigned(FShowDataProc) then
FShowDataProc(FDataStr);
FDataStr := '';
end;
end;
until Terminated;
CloseConnection;
end;

procedure
  TBarScanThread.ReleaseAndTermi
  nate;
begin
Terminate;
SetCommMask(FHComm, 0);
end;
end.
```

PC

Πίνακας 1: Ενθετος κώδικας

```
DD 000000000h, 077073096h, 0ee0e612ch, 0990951bah
DD 0076dc419h, 0706af48fh, 0e963a535h, 09e6495a3h
DD 00edb8832h, 079dcb8a4h, 0e0d5e91eh, 097d2d988h
DD 009b64c2bh, 07eb17cbdh, 0e7b82d07h, 090bf1d91h
DD 01db71064h, 06ab020f2h, 0f3b97148h, 084be41deh
DD 01adad47dh, 06ddde4ebh, 0f4d4b551h, 083d385c7h
DD 0136c9856h, 0646ba8c0h, 0fd62f97ah, 08a65c9ech
DD 014015c4fh, 063066cd9h, 0fa0f3d63h, 08d080df5h
DD 03b6e20c8h, 04c69105eh, 0d56041e4h, 0a2677172h
DD 03c03e4d1h, 04b04d447h, 0d20d85fdh, 0a50ab56bh
DD 035b5a8fah, 042b2986ch, 0dbbbc9d6h, 0acbcf940h
DD 032d86ce3h, 045df5c75h, 0dcd60dcfh, 0abd13d59h
DD 026d930ach, 051de003ah, 0c8d75180h, 0bfd06116h
DD 021b4f4b5h, 056b3c423h, 0cfba9599h, 0b8bda50fh
DD 02802b89eh, 05f058808h, 0c60cd9b2h, 0b10be924h
DD 02f6f7c87h, 058684c11h, 0c1611dabh, 0b6662d3dh
DD 076dc4190h, 001db7106h, 098d220bch, 0efd5102ah
DD 071b18589h, 006b6b51fh, 09fbfe4a5h, 0e8b8d433h
DD 07807c9a2h, 00f00f934h, 09609a88eh, 0e10e9818h
DD 07f6a0dbbh, 0086d3d2dh, 091646c97h, 0e6635c01h
DD 06b6b51f4h, 01c6c6162h, 0856530d8h, 0f262004eh
DD 06c0695edh, 01b01a57bh, 08208f4c1h, 0f50fc457h
DD 065b0d9c6h, 012b7e950h, 08bbeb8eah, 0fcb9887ch
DD 062dd1ddfh, 015da2d49h, 08cd37cf3h, 0fbd44c65h
DD 04db26158h, 03ab551ceh, 0a3bc0074h, 0d4bb30e2h
DD 04adfa541h, 03dd895d7h, 0a4d1c46dh, 0d3d6f4fbh
DD 04369e96ah, 0346ed9fch, 0ad678846h, 0da60b8d0h
DD 044042d73h, 033031de5h, 0aa0a4c5fh, 0dd0d7cc9h
DD 05005713ch, 0270241aah, 0be0b1010h, 0c90c2086h
DD 05768b525h, 0206f85b3h, 0b966d409h, 0ce61e49fh
DD 05edef90eh, 029d9c998h, 0b0d09822h, 0c7d7a8b4h
DD 059b33d17h, 02eb40d81h, 0b7bd5c3bh, 0c0ba6cadh
DD 0edb88320h, 09abfb3b6h, 003b6e20ch, 074b1d29ah
DD 0ead54739h, 09dd277afh, 004db2615h, 073dc1683h
DD 0e3630b12h, 094643b84h, 00d6d6a3eh, 07a6a5aa8h
DD 0e40ecf0bh, 09309ff9dh, 00a00ae27h, 07d079eb1h
DD 0f00f9344h, 08708a3d2h, 01e01f268h, 06906c2feh
DD 0f762575dh, 0806567cbh, 0196c3671h, 06e6b06e7h
DD 0fed41b76h, 089d32be0h, 010da7a5ah, 067dd4acch
DD 0f9b9df6fh, 08ebeeff9h, 017b7be43h, 060b08ed5h
DD 0d6d6a3e8h, 0a1d1937eh, 038d8c2c4h, 04fdff252h
DD 0d1bb67f1h, 0a6bc5767h, 03fb506ddh, 048b2364bh
DD 0d80d2bdah, 0af0a1b4ch, 036034af6h, 041047a60h
DD 0df60efc3h, 0a867df55h, 0316e8eefh, 04669be79h
DD 0cb61b38ch, 0bc66831ah, 0256fd2a0h, 05268e236h
DD 0cc0c7795h, 0bb0b4703h, 0220216b9h, 05505262fh
DD 0c5ba3bbeh, 0b2bd0b28h, 02bb45a92h, 05cb36a04h
DD 0c2d7ffa7h, 0b5d0cf31h, 02cd99e8bh, 05bdeae1dh
DD 09b64c2b0h, 0ec63f226h, 0756aa39ch, 0026d930ah
DD 09c0906a9h, 0eb0e363fh, 072076785h, 005005713h
DD 095bf4a82h, 0e2b87a14h, 07bb12baeh, 00cb61b38h
DD 092d28e9bh, 0e5d5be0dh, 07cdcefb7h, 00bdbdf21h
DD 086d3d2d4h, 0f1d4e242h, 068ddb3f8h, 01fda836eh
DD 081be16cdh, 0f6b9265bh, 06fb077e1h, 018b74777h
DD 088085ae6h, 0ff0f6a70h, 066063bcah, 011010b5ch
DD 08f659effh, 0f862ae69h, 0616bffd3h, 0166ccf45h
DD 0a00ae278h, 0d70dd2eeh, 04e048354h, 03903b3c2h
DD 0a7672661h, 0d06016f7h, 04969474dh, 03e6e77dbh
DD 0aed16a4ah, 0d9d65adch, 040df0b66h, 037d83bf0h
DD 0a9bcae53h, 0debb9ec5h, 047b2cf7fh, 030b5ffe9h
DD 0bdbdf21ch, 0cabac28ah, 053b39330h, 024b4a3a6h
DD 0bad03605h, 0cdd70693h, 054de5729h, 023d967bfh
DD 0b3667a2eh, 0c4614ab8h, 05d681b02h, 02a6f2b94h
DD 0b40bbe37h, 0c30c8ea1h, 05a05df1bh, 02d02ef8dh
```

Το αγαπημένο σας περιοδικό

PC master — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS — CD-ROM

ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ:

www.pcmaster.gr



- Επιλεγμένα άρθρα
- Polls
- News
- Chat
- Forum
- Downloads

Πες μας τη γνώμη σου για το περιοδικό,
μίλα με τους αγαπημένους σου συντάκτες
και βάλε τη δική σου "πινελιά" στο "PC Master"!

Master of the WEB!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό "PC Master",

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω - είμαι σχετικά νέος αναγνώστης. Επαιρνα κάποια τεύχη το '99, αλλά με απόσταση το καθένα. Η αγιάτρευτη αρρώστια "PC MASTER" με κόλλησε από το τεύχος 117. Από τότε και κάθε 1 και 15 του μήνα πήγαινα πρωί πρωί και σας έπαιρνα. Διάβαζα το περιοδικό μανιωδώς και ασχολιόμουν με αυτό έως την τελευταία στιγμή που θα κυκλοφορούσε το επόμενο τεύχος. Από τότε μέχρι σήμερα βελτιώνεστε συνεχώς και σας εύχομαι να συνεχίσετε έτσι, γι' αυτό άλλωστε και εμείς οι αναγνώστες σάς προτείνουμε ιδέες, για να σας κάνουμε ακόμα καλύτερο. Ας περάσουμε, όμως, στα δύο θέματά μου. Το πρώτο είναι κάποιες προτάσεις για το περιοδικό. Θα σας πρότεινα να αυξήσετε λίγο τις στήλες "PC Νέα" και "PC Games" για να μας έχετε πιο ενημερωμένους για τα νέα games και τα νέα προϊόντα hardware. Ξέρω πως ο Ηλίας και ο Πέτρος μπορούν να βρουν περισσότερα, αλλά, άμα αργούν τα άρθρα, θα υποστούν τα λεγόμενα "μαστιγώματα" του αρχισυντάκτη. Τέλος, θα σας πρότεινα να προσθέσετε μία στήλη στην οποία να τεστάρετε διάφορα προϊόντα και να αναγράφετε σε καθένα τη βαθμολογία του και σχετικές πληροφορίες γύρω από το προϊόν. Α, και λίγο περισσότερα κόμιξ, άμα ευκαιρεί ο κ. Λύρης ή κάποιος άλλος σκιτσογράφος. Το δεύτερο θέμα είναι πως εγώ και δύο φίλοι μου φτιάχνουμε δικά μας campaigns στο Age of Kings και θα θέλαμε, αν είναι δυνατόν, να σας τα στείλουμε και να τα βαθμολογήσετε (θα ήταν καλή ιδέα να κάνετε μία σχετική στήλη για παιχνίδια στρατηγικής και όχι μόνο).

Φιλικά,
Σέφης Γάκος

Υ.Γ. 1: Ζήτω οι GDI, κάτω οι NOD!

Υ.Γ. 2: Φίλε Thunder, έχω να σου πω πως η στήλη "Cinemaster" είναι πολύ καλή και "σχετική" με το περιοδικό, γιατί το "PC Master" δεν αναφέρεται μόνο στα PC games - σχόλιο για το Υ.Γ. 2 που είχες γράψει.



Αγαπητέ Σέφη,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά λόγια σου, καθώς και για τις ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις σου, οι οποίες φυσικά θα ληφθούν σοβαρά υπόψη. Οσο για τα campaigns σου, και βέβαια μπορείς να μας τα στείλεις. Θα μας επιτρέψεις, όμως, να μην τα βαθμολογήσουμε, δεδομένου ότι αποτελεί πάγια τακτική μας να μην κάνουμε κάτι τέτοιο για τις δουλειές των αναγνωστών μας.

T.V. Ή 3D ΚΑΡΤΑ;

Αγαπητό "Master",

Καταρχάς να σε συγχαρώ και εγώ για την πλούσια ύλη σου που απευθύνεται σε όλους, μυημένους ή μη στον κόσμο των υπολογιστών.

Εδώ και καιρό έκανα ζάπινγκ στην T.V. και τυχαία σταμάτησα σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων που κάθε άλλο παρά "κινούμενα σχέδια" ήταν. Ηταν μία ταινία βασισμένη στους υπολογιστές και συγκεκριμένα στην 3D τεχνολογία τους. Ετσι, λοιπόν, μου γεννήθηκε το ερώτημα: Πώς μία κοινή τηλεόραση των 45.000δρχ. μπορεί να αποδίδει τα 3D γραφικά, που παρεμπιπτόντως ήταν λεπτομερέστατα, με τόση άνεση και λεπτομέρεια, ενώ εμείς για να δούμε κάτι τέτοιο στον υπολογιστή μας πρέπει να πληρώσουμε κάτι παραπάνω από 100.000δρχ. προκειμένου να αποκτήσουμε μία GeForce 2 ή μία Voodoo 5 5000 - και πάλι δεν θα είμαστε απόλυτα ικανοποιημένοι. Η ερώτησή μου μπορεί να φαίνεται ανόητη, εγώ όμως την έκανα.

Φιλικά,
Vals

Υ.Γ. 1: Δεν περιμένω δημοσίευση, αλλά οπωσδήποτε απάντηση.

Υ.Γ. 2: Για το System Shock 2 υπάρχουν κωδικοί; Αν και βρίσκομαι στο τέλος του παιχνιδιού, προσπαθώ να "σκοτώσω" τη Shodan με ελάχιστα πυρομαχικά και health, και το μόνο που καταφέρνω είναι να εισπράττω το δαιμόνιο γέλιο της. Please, help!!!

Υ.Γ. 3: Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Φίλε Vals,

Η διαφορά ανάμεσα στην τηλεόραση και το PC σχετικά με το θέμα που αναφέρεις είναι πως το δεύτερο δημιουργεί και επεξεργάζεται το ίδιο τα 3D γραφικά, ενώ η πρώτη απλώς τα αναμεταδίδει στους δέκτες του σπιτιού σου, αφού πρώτα κάποιοι άλλοι τα έχουν κατασκευάσει χρησιμοποιώντας ένα PC ή άλλον υπολογιστή. Τηλεόραση μπορείς να δεις και σε έναν υπολογιστή χωρίς 3D κάρτα, απλώς βάζοντας ένα TV tuner και συνδέοντάς το με την κεραία σου, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως, επειδή θα βλέπεις στο παράθυρο της τηλεόρασης 3D γραφικά όταν αυτά μεταδίδονται από κάποιο κανάλι, ο υπολογιστής σου απέκτησε ξαφνικά... δυνατότητα δημιουργίας και επεξεργασίας 3D graphics!

Οσο για το System Shock 2, θα πρέπει να στείλεις μία επιστολή στη στήλη "Adventure SOS" ή ένα e-mail στη διεύθυνση andreas@compulink.gr

ΦΙΛΟΣΟΦΩΝΤΑΣ...

Αγαπητό "PC Master",

Ονομάζομαι Γιάννης και είμαι αισίως 21 ετών. Σου γράφω έχοντας λάβει ήδη στα χέρια μου το τεύχος 128. Διαβάζοντας αυτό και τα όσα καλά αλλά και άσχημα (αναφέρομαι στις σελίδες 128 και επόμενα) επισημαίνονται, θα ήθελα (πράγμα που στριφογυρνά στο μυαλό μου από και-

ρό) να σου εκθέσω -με όλη τη συναίσθηση ότι αποτυπώνω καθαρά υποκειμενικές απόψεις- τα αισθήματά μου για εκείνο το οποίο εμείς είμαστε πραγματικά προικισμένοι, μια και βιώνουμε πρώτοι (;) στην ιστορία της ανθρωπότητας: τους φίλους μας τους υπολογιστές.

Είμαι 21 ετών, όπως ανέφερα. Η επαφή μου, όμως, με τους υπολογιστές ξεκινά από μία τρυφερή ηλικία - εκείνη των 5. Δεν υπερβάλλω, δεν έχω λόγο, απλώς θέλω να δείξω ότι επί δεκαέξι έτη η επαφή μου με τους υπολογιστές είναι καθημερινή (ξεκίνησα από τον Amstrad 6128 του αδερφού μου, τον οποίο κυριολεκτικά οικειοποιήθηκα, και κατέληξα στον Pentium 2 που έχω τώρα) - παρεμπιπτόντως, τα mp3 των Transoceanic, τα οποία αυτή τη στιγμή ακούω, είναι φανταστικά.

Θυμάμαι κάποτε, ιδίως τα καλοκαίρια, όταν όλα τα παιδιά έξω έπαιζαν, να κλείνομαι στο δωμάτιό μου με μοναδική συντροφιά τον υπολογιστή μου. Αναφέρομαι σε τουλάχιστον δεκατέσσερις ώρες συνολικού χρόνου ημερησίως (με διακοπές, εννοείται - τις αναγκαίες!) κοντά στο φίλο μου. Γιατί; Επειδή τα 8μπιτα γραφικά μου έμοιαζαν ελκυστικά; Ας περιηγηθούμε, όμως, πρώτα λίγο παραπάνω κοντά στο μικρό Γιαννάκη που κάθεται και παίζει μπροστά στον υπολογιστή του. Το παιδί αυτό αισθάνεται ότι με αυτό που κάνει βαδίζει δειλά δειλά προς νέους ορίζοντες. Κάπου όπου τα παιδιά τα άλλα ούτε καν το διανοούνται. Και αυτό τον συναρπάζει. Ναι μεν τα προγράμματα είναι έξυπνα (ή τουλάχιστον έτσι φαίνονται στο παιδικό του μυαλό), είναι όμως κάτι το εντελώς ξεχωριστό. Μπορείς μέσα στο παιχνίδι ή στο πρόγραμμα να ΔΕΙΣ το μυαλό, τις εμπειρίες, τις αδυναμίες, τα πάθη, ακόμη -και δεν υπερβάλλω- την επιθυμία του κατασκευαστή να επικοινωνήσει και να περάσει ως πρόταση την άποψή του - μήπως οι αλχημιστές δεν έκαναν το ίδιο με τους γρίφους και τα κρυπτικά σύμβολά τους; Αλλοι καιροί, άλλα μέσα, η ανάγκη όμως η ίδια. Ανθρώπινες ψυχές, ανθρώπινα μυαλά και σκέψεις που προσπαθούν να βρουν και βρίσκουν, τελικά, έναν καινούριο δίαυλο επικοινωνίας - και όσο αυτή η κρυπτική μέθοδος είναι μυστική τόσο πιο πολλή εντύπωση προξενεί και εθίζει. Μην αντιδράτε, σας παρακαλώ, ακόμη.

Τα χρόνια περνούν και το παιδί γίνεται πια μεγάλος άνθρωπος (αν και θέλει να βλέπει τον εαυτό του παιδί). Πιάνει ακόμη προγράμματα στα χέρια του - και έχει ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ. Κι όμως, δεν του προξενούν όλα αίσθηση για πολύ καιρό. Μόνο το ένα τρίτο έχει θέση στο πρώτο συρτάρι. Και θα σας δείξω με ποιον τρόπο τα όσα έγραψα παραπάνω περί επικοινωνίας χρησιμεύουν τώρα. Παίρνεις για παράδειγμα ένα παιχνίδι, το εγκαθιστάς και αρχίζεις να παίζεις. Απρόσωπο. Αυτό ισχύει τις περισσότερες φορές - μην αντιδράτε, σας παρακαλώ, ακόμη. Η μαγεία της πρωτόγνωρης και κρυφής εμπειρίας έχει πια ξεφτίσει -όλοι ασχολούνται πλέον με τέτοια πράγματα- και χαίρομαι ειλικρινά γι' αυτό. Τι θα μπορούσε να προσδώσει τότε αξία σε ένα πρόγραμμα;

Το παιδί σηκώνει τα μάτια του για λίγο από την οθόνη, ατενίζει τις αφίσες που έχει πάνω από τον υπολογιστή του. Θυμάται όταν κάποτε, όχι παλιά, δεν έβλεπε την ώρα και τη στιγμή να γυρίσει πίσω στο σπίτι, γιατί είχε αγοράσει ένα καινούργιο παιχνίδι. ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΤΟ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΙ. Ακόμη και σήμερα θεωρώ ότι ένα παιχνίδι είναι ελλιπές αν δεν το τελειώσω. Το απολαμβάνω πραγματικά. Πλέον, όμως, δεν αισθάνομαι την ανάγκη να γυρίσω στο σπίτι μου εξαιτίας ενός παιχνιδιού. Μήπως επειδή μεγάλωσα και πρέπει να βγαίνω με τα άλλα παιδάκια έξω και να βλέπω και λίγο κανονικό κόσμο και όχι μόνο pixels; (Ακόμη θυμάμαι τα άτιμα, τα ατελείωτα listings του όμορφου "Pixel".) Οχι, φίλοι μου (παρακαλώ να μου επιτραπεί να εκφράζομαι προς τα πρόσωπά σας με αυτή την προσφώνηση). Οχι γιατί γνωριζόμαστε, αλλά απλώς επειδή κάπου μέσα στο δαιδαλώδες σύμπλεγμα από transistors, νευρώνες και εγκεφαλικά κύτταρα μπορούμε να επικοινωνήσουμε σε κάποιο μαγικό κατ' εμέ επίπεδο.

Πλέον δεν βλέπεις κάτι που να έχει προσωπικότητα. Κάτι εξάλλου που ισχύει και με τους ανθρώπους αν το αναλογιστεί κανείς. Δεν κρίνω. Δεν είμαι άξιος να μειώσω κανέναν. Απλώς με εξυπηρετεί η παρομοίωση. Εναν άνθρωπο που δεν έχει το βάθος της προσωπικής γνώμης εύκολα τον βαριέσαι και δεν αδημονείς ιδιαίτερα να τον συναντήσεις. Το αντίθετο γίνεται με εκείνον που θα βάλει το μυαλό σου να δουλέψει, θα σου μάθει και θα σου προσφέρει κάτι, θα είναι σε τελική ανάλυση ικανός να κερδίσει την προσοχή σου. ΠΡΟΣΟΧΗ. Μην πάει το μυαλό σας παρακαλώ στην κλισέ φράση "adventures for brainpower, shoot everything that moves for wimps". Πιστεύω ακράδαντα ότι ένα παιχνίδι προοπτικής πρώτου προσώπου θα μπορούσε να είναι εφάμιλλο σε εμπειρίες και επαφή με εκείνο της περιπέτειας. Και εφόσον, αγαπητέ Γιάννη, το πρόβλημα δεν είναι στο είδος του παιχνιδιού αυτό καθ' εαυτό, τότε πού βρίσκεται, παιδί μου;

"Ζούμε σε μία εποχή όπου ο άκρατος καταναλωτισμός έχει εκμηδενίσει τις παραδοσιακές αξίες, όπου η προσωπική ανέλιξη έχει οδηγηθεί σε αυτοσκοπό και όπου..." Ετσι θα μπορούσα να αρχίσω μία ωραία έκθεση ιδεών. Δεν θα απαντούσα, όμως, στο ερώτημα που ετέθη. Εχω ζήσει για λίγο καιρό μακριά από τη θαλπωρή της οικογένειάς μου και το αντικείμενο των σπουδών μου μού επέτρεψε να καταλάβω πολλά για τον τρόπο με τον οποίο είναι δομημένος ο σημερινός κόσμος, από το απειροελάχιστο επίπεδο οργάνωσής του, το άτομο, ως την οργανωμένη κρατικά και συλλογικά εκπροσωπούμενη κοινωνία. Ωραίες λέξεις, ε; ΛΕΞΕΙΣ, όπως μόνο λέξεις είναι σήμερα και τα περισσότερα παιχνίδια (και εδώ θα εισαγάγω την πρώτη υποδιαίρεση). Μόνο που για να σχηματιστεί πρόταση χρειάζονται επιλεγμένες και κατάλληλα δομημένες λέξεις. Και αν θες η πρότασή σου να έχει και βάθος, πρέπει να μοχθήσεις ακόμη περισσότερο για να περάσεις μέσα από αυτές με βάση τη σημασιολογία τους και το συμβολισμό τους κάποια ανώτερα νοήματα. Κάπως έτσι κατ' εμέ δουλεύουν και τα παιχνίδια (1). Οχι μόνο στους υπολογιστές, αλλά ακόμη και στα lego, στις κατασκευές ή τα στρατιωτάκια και όσα θέλετε να απαριθμήσετε. Εδώ θα εισαγάγω τη δεύτερη υποδιαίρεση. Οσο πιο επιμορφωτικό (δεν εννοώ του στυλ: η πρωτεύουσα της Τανζανίας είναι η... Ελα, πες το ντε!) είναι το παιχνίδι ή μάλλον όσο πιο πολύ αγγίζει την ψυχή του καθενός τόσο πιο πολύ το θυμάται, τόσο πιο πολύ του δίνει σημασία και ποθεί να γυρίσει από όπου κι αν βρίσκεται για να ασχοληθεί μαζί του. Μάλιστα, τότε είναι που αντέχει και στο χρόνο. (Θυμάστε στο "Pixel" έναν πίνακα που έδειχνε στατιστικά την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο;) Δεν είναι δύσκολο να κατασκευαστούν προγράμματα με την ιδιότητα να απευθύνονται στο συλλογικό ψυχισμό και στη δυναμική μίας κατηγορίας ανθρώπων, που όσο και να μην το καταλαβαίνουν βρίσκονται πλέον σε μία κατάσταση μονίμου enchantment/charm από τους ηλεκτρονικούς τους φίλους ντυμένους στα άσπρα. Ναι, η πρωτοτυπία παίζει ρόλο. Ναι, όμως το Alien 8 στον Amstrad ή τα τόσα άλλα arcades δεν είχαν δα και τα τέλεια για τα σημερινά δεδομένα γραφικά. Κι όμως, ο εθισμός τους κινούνταν σε ανάλογα -για να μην πω υψηλότερα- επίπεδα με τα σημερινά. Αναφέρονταν στο "συλλογικό ψυχισμό"; Δεν είμαι τόσο σίγουρος, θα τα παρομοίαζα όμως με lego περισσότερο παρά με τους power rangers (2). Επομένως, έχουμε τις κατηγορίες των παιχνιδιών που εθίζουν γιατί έχουν ιδιότητες ανάλογες με εκείνες των

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

παλιών, που δεν πολυκυκλοφορούν πια, ΩΡΑΙΩΝ παιχνιδιών [βλ. (2)] και εκείνα που απευθύνονται ευθέως και πιο άμεσα από τα προηγούμενα σε κάτι πιο σύνθετο, το μυαλό και την ψυχοσύνθεση του χρήστη, αποτελώντας ολοκληρωμένες προτάσεις [βλέπε (1)].

Οπότε, για να βγάλω το συμπέρασμά μου, από τη στιγμή που τα σημερινά παιχνίδια θα αρθρώσουν έστω και στο ελάχιστο μία ολοκληρωμένη και μεστή, ανθρωπίνως κατανοητή "πρόταση" [βλέπε (1)] ή όταν θα παρουσιάζουν κάποιον βαθμό νοημοσύνης στον τρόπο "παιξίματός" τους [βλέπε (2)], τότε θα δούμε μία νέα άνθηση στο χώρο που εξετάζουμε.

Action, RPGs, Adventures, Racing Games, Flight Sims... Βλέπετε πως όλα τα έχω αναφέρει με κεφαλαία. Αυτό γιατί είναι ξεχωριστοί τομείς δραστηριότητας, όπως λέμε διαφορετικό μάθημα ή διαφορετικό φαγητό. Ολα πρέπει κατ' εμέ να πληρούν τις άνωθεν αναφερθείσες προϋποθέσεις, όμως κάθε κατηγορία έχει να προσφέρει κάτι το διαφορετικό. Μία περιπέτεια, τη σκέψη, το σενάριο, το βάθος, το συμβολισμό, τη χαρά της αντίληψης του τρόπου σκέψης του ήρωα και εκείνου που τον δημιούργησε. Ομως, σε ένα παιχνίδι προοπτικής πρώτου προσώπου (π.χ. Unreal) θα έχεις την ιδιαίτερη χαρά να εξερευνήσεις έναν κόσμο με "άλλα μάτια", σε πρώτο πρόσωπο, με μία καινούρια αίσθηση, ένα καινούριο ερέθισμα, όπως ακριβώς ένα μωρό το συνηθίζουμε σε πολλές νέες γεύσεις και πηγές γνώσης. Η λέξη κλειδί είναι "ΣΥΝΗΘΙΖΟΥΜΕ". Αν θέλεις να παίζεις το Unreal (το έχω πάρει απλώς ως παράδειγμα, υπάρχουν κι άλλα όμορφα -κατά τα κριτήριά μου- παιχνίδια), μόνο προχωρώντας και σκοτώνοντας, λυπάμαι αλλά χάνεις τη στρατηγική [π.χ. ενέδρα στον αντίπαλο - αν και τις περισσότερες φορές εσύ πέφτεις θύμα ενέδρας από τον υπολογιστή (κλαψ!)], την ομορφιά (ολόκληρος κόσμος δημιουργήθηκε γύρω σου, βρε παιδί μου) και την αμηχανία ενός ήρωα σε έναν όχι και τόσο φιλικό κόσμο. Τα racing games; Πόσες φορές δεν φαντάστηκα τον εαυτό μου οικονομημένο και πίσω από το τιμόνι μίας Maclaren F1; Η πόσες φορές δεν ήθελα να αφήσω τα προβλήματά μου πίσω και να με συνεπάρει η ηδονή της απόλυτης ταχύτητας και ελευθερίας ακούγοντας τους αγαπημένους μου δίσκους (καλά, εντάξει, CDs ήθελα να πω). Θεωρώ περιττό να σας κουράσω με περαιτέρω επιχειρηματολογία. Η παροιμία γνωστή: Ολα τα δάχτυλα δεν είναι ίδια - το καθένα με το σκοπό του. Γιατί θα έπρεπε να αντιδικούμε για τέτοια ζητήματα; Εξάλλου, η προσωπικότητα του ανθρώπου θα έπρεπε να είναι πολύπλευρη. Οχι μόνο RPGs αλλά και Action games. Βέβαια, όλοι έχουμε τις αγαπημένες μας προτιμήσεις (εμένα είναι τα Adventures, RPGs, Racing, First Person Shooters).

Τότε τα μάτια του παιδιού έφυγαν από τις εικόνες του γύρω χώρου. Συγκέντρωσε πάλι τη σκέψη και την προσοχή του στην οθόνη του που μαζί με το κερί αποτελούσαν τις μοναδικές πηγές φωτισμού. Μου φαίνεται ότι ο Wintermute έχει καιρό να μιλήσει ή μήπως μου διέφυγε; Δεν διαβάζω, το ομολογώ, από την αρχή μέχρι το τέλος το περιοδικό, αλλά από ό,τι βλέπετε ή μάλλον διαβάζετε (μπα... με διαβάζετε ακόμη!) δεν σχολιάζω το περιοδικό αυτό καθ' εαυτό. Πάντως, ο πραγματικά συμπαθής σε μένα Wintermute (όπως και κάθε άλλος που εκφράζει ελεύθερα και αβίαστα την άποψή του) κάνει πολύ καλά που διαβάζει W. Gibson (είχε ρωτήσει παλιά αν ήξερε κανένας τι σημαίνει το "μυαλό" - κάτι ανάλογο του "Ghost" και του "Pupeeteer" όπως αναφέρει ο Masamune Shirow στο "Ghost in the shell"). Δεν κάνω επίδειξη γνώσεων, πραγματικά δεν έχω λόγο, απλώς απαντώ στο ερώτημα του φίλου και το πάω λίγο παραπέρα...

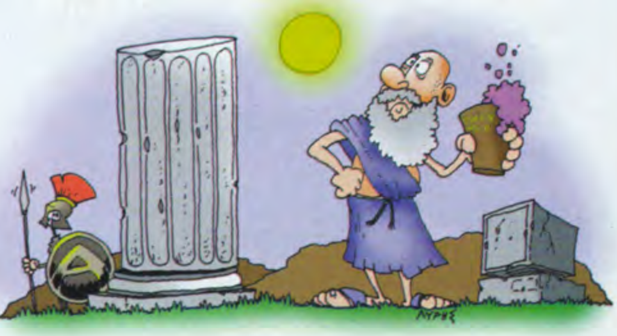
Πειρατεία. Εγκλημα πραγματικά, όχι όμως μόνο του πειρατή, κατά την άποψή μου. Για να καταλάβετε το ποιόν μου, όλα τα χαρακτηριζόμενα ως μεγάλα και κλασικά παιχνίδια, ακόμη όμως και τα πιο μέτρια, τα έχω σε αυθεντική έκδοση. Τα κουτιά τους κοσμούν εν είδει ψηφιδωτού την κορυφή της βιβλιοθήκης μου. Οχι όμως... κάπου και οι εταιρείες μας κοροϊδεύουν. Μην αντιδράτε, αξιότιμοι κύριοι (και κυρίες, αγαπητή Bezalel). Η δημιουργία ενός προγράμματος, από το πιο απλό έως το πιο σύνθετο, απαιτεί πραγματική και νομική διαδικασία (σπουδάζω νομική για να μη νομίζετε ότι η οποιαδήποτε νομική κρίση είναι αυθαίρετη) πολύ πιο πολύπλοκη από ό,τι ο μέσος άνθρωπος θα μπορούσε να φανταστεί. Πραγματικά τόσο εξειδικευμένοι έχουν γίνει αυτοί οι τομείς της επιχειρηματικής δραστηριότητας.

Από τη στιγμή, λοιπόν, που θα συλληφθεί το concept του παιχνιδιού ή του προγράμματος, και βάσει του ν. 2121/93 περί πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων (την αναφορά σε ειδικότερα άρθρα τη θεωρώ περιττή), κάποιος άνθρωπος θα "πουλήσει" το περιουσιακό μέρος των πνευματικών του δικαιωμάτων (ελλείψει ειδικότερης προϋπάρχουσας συμβατικής ρύθμισης με τον παραγωγό) έναντι ανταλλάγματος. Ο άνθρωπος κοινώς θα βγάλει έτσι τα χρήματα που του χρειάζονται, θα ΔΟΥΛΕΨΕΙ. Και η δουλειά του θα έπρεπε να είναι αξιοσέβαστη είτε αναφερόμαστε στο Ultima, το Diablo και το Starcraft, είτε αναφερόμαστε σε ένα πρόγραμμα όπως το Norton Utilities ή ένα Encoder για mp3 (άλλος νομικός πονοκέφαλος). Από αυτή την άποψη, λοιπόν, η ευθύνη των επονομαζόμενων "πειρατών" (αν και πειρατεία σήμερα σημαίνει άλλα πράγματα κατά το νόμο) είναι στο ακέραιο. Και δεν μιλάμε για ρούχα ή καλλυντικά για να αναφερθούμε σε απομιμήσεις, όπου παίζει ρόλο στο κάτω κάτω και η ποιότητα της απομίμησης - αν π.χ. έχουμε τζιν Levis και η απομίμηση λέει και αυτή το ίδιο, αλλά στο πρώτο πλύσιμο γίνεται από XL απευθείας M, τότε... Ομως, εδώ δεν συμβαίνει το ίδιο - το οποίο αντίγραφο είναι πανομοιότυπο του γνήσιου. Είναι ακριβώς μία εναλλακτική μη νόμιμα εξουσιοδοτημένη πηγή διάθεσης του προϊόντος, γι' αυτό και παράνομη. Μισό λεπτό, όμως. Υπάρχουν κι άλλοι τόσοι που εργάστηκαν για να παραγάγουν το παιχνίδι ή το πρόγραμμα εν γένει, να το προωθήσουν κ.λπ. και όλα όσα γενικά έχουν εκτενώς και εξαντλητικώς αναφέρει τόσο οι συντάκτες όσο και οι αναγνώστες στα γράμματά τους και δεν κρίνω σκόπιμο να παραθέσω εκ νέου. Νομικά και εν μέρει ηθικά έχουν απόλυτο δίκιο. Από την άλλη μεριά, όμως, δεν θα ήθελα να αρχίσω την επιχειρηματολογία που θα μπορούσε να φέρει τις εταιρείες σε δύσκολη θέση επικαλούμενος την πιθανότατη παραβίαση του αρ. 5 παρ.1 του ισχύοντος Συντάγματος, όπου προστατεύεται μεταξύ άλλων και η προσωπικότητα (από τις φθηνές και συχνά ανεύθυνες λύσεις που μερικές εταιρείες πλασάρουν για "παιχνίδια" και την εν γένει κοροϊδία που επικρατεί στις "συναλλαγές", αν και νομίζω ότι δεν υπάρχει πλούσια νομολογία πάνω στο συγκεκριμένο ζήτημα), ούτε θα κολλήσω στο Ν. 703/77 περί ελεύθερου ανταγωνισμού και προστασία του καταναλωτή. Θέμα είναι, βέβαια, το μέγεθος της προσβολής των εννόμων αγαθών μας, και ίσως γι' αυτό δεν έχει κανείς μέχρι στιγμής κινηθεί δικαστικώς εναντίον τους - η πιθανότητα ευνοϊκής δικαστικής κρίσης είναι ελάχιστη. Υπάρχει όμως και ένα "αλλά" στην όλη υπόθεση. Οταν πήρα το Ultima, μόνο που δεν τα 'χασα όταν είδα τον υφασμάτινο χάρτη, τρεις παρακαλώ reference cards, η καθεμία σε διαφορετική γλώσσα, και δύο όμορφα και εκτενή, χωρίς πολλά λάθη, manuals, ενώ όταν είχα πάρει το Warcraft II, τρελάθηκα. Οι τύποι είχαν στο manual ΣΧΕΔΙΑ ΖΩΓΡΑΦΙΣΜΕΝΑ ΣΤΟ ΧΕΡΙ. Εχω μεγεθύνει κάμποσα και κοσμούν το δωμάτιό μου. Ηταν δουλειά από κόσμο με μεράκι (για ανθρώπους με γούστο! - 120 εναντίον

μένα εργοστάσια κ.λπ. Ουπς! Παρασύρθηκα) για κόσμο με το ίδιο ακριβώς "όμορφο κόλλημα". Το Diablo I; Μέχρι και Νίτσε και Μπλέικ έβαλαν. Καραεπικούρα φάση, δηλαδή. Το Starcraft και το Diablo II, όμως; Σας παρακαλώ πού πήγε η αγάπη γι' αυτό που κάνετε; Τόσο πολύ κόστιζε ένας σκιτσογράφος ή μία καλύτερη εν γένει σχεδίαση; Πού πήγαν οι εικόνες του αγγέλου που καταβάλλει το δαίμονα (Diablo I, manual, page 57); Τι προχειρότητες -κατ' εμέ- είναι αυτές και, μάλιστα, όταν έπρεπε να τα έχουν παίξει από τις εισπράξεις; Από κάτι τέτοια ψιλά χάνει, κατά την ταπεινή άποψή μου, στα μάτια μου ένα παιχνίδι στο σύνολό του (ως παρουσίαση, ως project και όχι ως παιχνίδι με τη στενή έννοια του όρου). Τα Need for Speed έχουν ένα ξερό CD και ένα μικρό manual, τα οποία σημειωτέον σκοτώνουν με τα λάθη τους (ελπίζω εγώ να μην έκανα πολλά ορθογραφικά). Ελάτε, κύριοι, ο πελάτης θέλει να δει μία άρτια εικόνα σε όλους τους τομείς. Καταλάβετε ότι όπως την πρώτη εντύπωση προξενεί το περιτύλιγμα και τα πρώτα πράγματα που θα αντικρίσει κανείς, τό ίδιο ακριβώς συμβαίνει και εδώ. Το στυλό είναι μεν Parker, έχει όμως και μία φανταστικότατη θήκη. Οχι, δεν μετρά κυρίως η θήκη. Ομως εγώ, όπως ανέφερε και κάποιος αναγνώστης, αν ήξερα ότι το αυθεντικό θα είχε τόσα ΟΜΟΡΦΑ πράγματα μέσα, θα το έπαιρνα χωρίς άλλη σκέψη. Και 4.000 παραπάνω δεν κάνουν τη διαφορά όταν για καφέδες ξοδεύεις 10.000. Σας πέρασε ποτέ από το μυαλό η ιδέα ότι πολλά από αυτά τα βιβλιαράκια θα μπορούσαν να αποκτήσουν αξία ίση με ένα δυσεύρετο και καλό βιβλίο; Λίγο τραβηγμένο βέβαια, αλλά ποιος ξέρει, εδώ μαζεύουν τηλεκάρτες. (Θα ήταν ενδιαφέρον να πραγματευτείτε στο περιοδικό το κατά πόσο θα μπορούσε να αναγορευτεί σε τέχνη η δημιουργία γραφικών ή άλλων σχετικών δημιουργημάτων μέσω υπολογιστή ή κάτι τέτοιο, βρε παιδί μου... Γιατί, δηλαδή, η τηλεόραση είναι καλύτερη από κάποια video sequences; Ή η εισαγωγή στο Tekken Tag tournament, στα coin op, είναι άσχημη; (Απλώς οι υπολογιστές δεν είναι καθολικά εδραιωμένοι όπως η τηλεόραση κατ' εμέ.) Εμένα πάντως μερικά από αυτά κοσμούν τη βιβλιοθήκη μου. Υπό αυτή την οπτική γωνία δικαιολογώ απολύτως τους αντιδίκους μας, δηλαδή τους "πειρατές". Θα μου πείτε για την οικονομική βλάβη των εταιρειών. Ναι, συμφωνώ κατά το 75% περίπου (δεν το έψαξα πόσο είναι ακριβώς το ποσοστό!!!). Και σας ρωτώ: Blizzard Entertainment = Τρελά κέρδη... Γιατί -αν δεν κάνω λάθος- πουλήθηκε; Απάντηση: Υπάρχει μία κατάρα. Λέγεται απορρόφηση από το μεγάλο κεφάλαιο. Είναι ένας high level villain NPC που δεν έχω δει μέχρι στιγμής με τις υπάρχουσες οικονομικές δομές και αξίες να τον αμφισβητεί σοβαρά κάποιος ταπεινός low level character. Παίζονται χοντρά παιχνίδια. Ναι, συμφωνώ, οι πωλήσεις είναι σημαντικός λόγος τερματισμού της δράσης μίας εταιρείας, όχι όμως και ο μοναδικός. Μόνο αυτός που προβάλλεται προς τα έξω... Η πειρατεία πράγματι κάνει κακό. Δεν την "πάω" με τίποτε. Απλώς δεν θα έπρεπε οι εταιρείες να δίνουν λαβές για αντίλογο. Ο "ανταγωνισμός", εξάλλου, δεν το επιτρέπει.

Και τώρα ήρθε η ώρα να σας μαλώσω. Τόλμησε ένας άνθρωπος να πει μία κουβέντα και τον πήρατε στο κάζο και στο γιουχάισμα. Αναφέρομαι στο τεύχος 129 (αν δεν απατώμαι), όπου κάποιος αναγνώστης "τόλμησε" να αναφέρει ότι "ίσως" μέσα από τους υπολογιστές να προβάλλονται και κάποιες όχι τόσο "φωτεινές" δυνάμεις... και εισέπραξε τον γέλωτα και την ειρωνεία. Ειλικρινά, δεν θα σας έγραφα την επιστολή αν δεν ήθελα να επικοινωνήσω, αλλά εκείνη τη στιγμή είπα: "Είναι αδύνατον να είναι τόσο αδαείς, ώστε να μην έχουν παρατηρήσει κάτι τέτοιο!". Δεν θα αρχίσω να αναφέρομαι στις θεωρίες περί Σιωνιστών, Σαϊεντολόγων ή όποιας άλλης οργάνωσης θα αναφέρατε εσείς. Οπως είπα, οι υπολογιστές, όπως και κάθε τομέας με τον οποίο εμπλέκεται το ανθρώπινο στοιχείο, επιδρούν άμεσα ή έμμεσα στον ψυχισμό του και στις σταθερές που έχει στη ζωή του. Και θα επιχειρηματολογήσω ειδικότερα: Δεν υποστηρίζω σε καμία περίπτωση ότι ορισμένες "ομάδες" προσπαθούν να περάσουν βλάσφημες ιδέες μέσα από τα παιχνίδια που απευθύνονται στη νεολαία. Αν κάποιος όμως σας έλεγε "είμαι το κακό, έλα μαζί μου", θα τον ακολουθούσατε; 99% όχι. Βεβαίως, είναι πολύ προφανής και άμεσα διαπιστώσιμη η ζημιά από τα όσα έχει ακούσει για το κακό κάθε άνθρωπος. (Παρακαλώ να μη με θεωρήσετε αυτή τη στιγμή κολλημένο με τη θρησκεία, ούτε να πιστέψετε ότι κατακεραυνώνω όσους δεν συμφωνούν μαζί μου - είναι δικαίωμά τους. Ομως, αναπόφευκτα το θέμα έχει και θεολογικές - φιλοσοφικές προεκτάσεις.) Αλλάζω λίγο το παράδειγμά μου - ή μάλλον το αλλάζω ολότελα και λέω... ο μικρός Γιαννάκης παίζει Doom. Βλέπει τον Εωσφόρο μπροστά του ως ένα wallpaper μπροστά από το οποίο βρίσκεται ένας Cyberdemon έτοιμος να τον μετατρέψει σε κιμά, αν δεν χρησιμοποιήσει άμεσα το BFG9000 που μόλις βρήκε. Μετά από αρκετό κόπο και πολλά save και load, τον καταστρέφει γελώντας ευτυχισμένα, ενώ ο αντίπαλος διαμελίζεται αφήνοντας τις σάρκες και το αίμα του πάνω στο σύμβολο που υπάρχει πίσω... Στο σχολείο ο Γιαννάκης λέει στους φίλους του: Σήμερα σκότωσα δύο Cyberdemons που συνοδεύονταν από τρεις Spider Masterminds με την πιστή μου δίκαννη και τους σκόρπισα τα μυαλά στην "πεντάλφα"... Η "πεντάλφα", δηλαδή, γίνεται ένα στοιχείο συμβολισμού στην πράξη και στη συζήτηση, και ένα είδος κωδικοποίησης μίας cool-άτης πράξης. Ο Γιαννάκης, επειδή βαριέται στο μάθημα, ζωγραφίζει στο θρανίο (γιατί στο τετράδιο δεν έχει πλάκα). Και -πώς του 'ρχεται, βρε παιδί μου- ζωγραφίζει ακριβώς τις παραστάσεις που είδε, πεντάλφες κ.λπ. (την πεντάλφα την πήρα εντελώς συμβολικά, υπάρχουν χίλια άλλα τόσα που θα μπορούσα να παραθέσω, όπως εκείνο του Quake: Περί τα 1600 ο John D. ισχυρίστηκε ότι βρήκε την ενοχική γλώσσα με την οποία μπορούσε να επικοινωνεί με τα ουράνια σώματα και τους δαίμονες και αυτό το σύμβολο του Quake είναι το κάπως αλλαγμένο της ενωχιανής για το κακό) και όταν προχωρεί στο δρόμο για το σπίτι του βλέπει σε μία πόρτα ένα από αυτά τα σύμβολα - wow! Cool-άτοι τύποι! Σας φαίνονται τραβηγμένα όλα αυτά; Κι όμως τραβηγμένο είναι μόνο το ότι δεν έχουμε συνηθίσει.

Το κακό το εστερνιζόμαστε μετά από κάποια διαδικασία. Δεν ξυπνάς ένα πρωί και λες: Ε... χμμμ... τι να κάνω σήμερα... Ε... ας κάνω μία επίκληση στον μέγα Cthulu (αυτό ήταν ένα παράδειγμα - αν και δεν πιστεύω ότι αυτό θα ήταν το αποτέλεσμα της διάβρωσης που ανέφερα, αλλά μίας περαιτέρω χαλάρωσης των ηθών και των αντιστάσεων). Θα είναι, δηλαδή, αυτά τα πράγματα κάτι το κοινωνικά απο-





δεκτό, ίσως και η μόδα ή κάτι το cool-άτο... Το κακό βρείτε το τώρα μόνοι σας. Εσείς επιλέγετε αν λέω κάτι το λογικό ή όχι.

Η ώρα, αγαπητοί, έχει πάει ήδη 4:00 π.μ. ακριβώς, σύμφωνα με το ψηφιακό ρολόι του υπολογιστή μου (που είναι πάντοτε ρυθμισμένο σύμφωνα με το 141 - άλλαξαν και εκφωνήτρια, αν το παρατηρήσατε...!). Σας ευχαριστώ από την καρδιά μου που κάνατε τον κόπο να διαβάσετε το γράμμα μου. Να είστε πραγματικά καλά και ευχαριστώ για τα mp3 του CD του τεύχους 128 που μου κράτησαν συντροφιά όσο έγραφα αυτό το γράμμα. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για την εξαιρετικά συναρπαστική (αυτή νομίζω πως είναι η λέξη που ταιριάζει περισσότερο) επιστολή σου, την οποία δημοσιεύουμε χωρίς τα στοιχεία σου, μια και εξέφρασες σχετική επιθυμία. Επικοινωνήσαμε μαζί σου στο e-mail που μας έδωσες, αλλά δυστυχώς δεν λάβαμε απάντηση, τουλάχιστον όχι μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές.

Το κατά πόσο μπορεί να επηρεάζει μία παιδική ψυχή ο συμβολισμός στα games είναι μία μεγάλη ιστορία. Δεν θα θέλαμε να αντικαταστήσουμε τους "ειδικούς" που είναι οι πλέον αρμόδιοι να μιλήσουν. Ηδη διεξάγεται μία μεγάλη πανεπιστημιακή έρευνα για αυτό και άλλα παρεμφερή θέματα, στην οποία ζητήθηκε η συμμετοχή μας και, βεβαίως, δεσμευόμαστε να δημοσιοποιήσουμε τα αποτελέσματά της όταν ολοκληρωθεί - ακόμα είναι νωρίς να γράψουμε κάτι περισσότερο. Σε γενικότερο επίπεδο, θα ήθελα να παρατηρήσω πως αυτό που έχουμε συνηθίσει να αποκαλούμε με τη λέξη "καλό" δείχνει την ισχύ και το βαθμό αποδοχής του σε μία κοινωνία πολύ περισσότερο όταν δεν αποτελεί τη μόνη εναλλακτική λύση, αλλά συνυπάρχει με το "κακό" και εμείς επιλέγουμε συνειδητά το πρώτο από το δεύτερο. Επειδή, λοιπόν, το γεγονός αυτό αντικατοπτρίζει -είτε το θέλουμε είτε όχι- τη σημερινή πραγματικότητα, η απουσία της γνώσης του "κακού" από ένα άτομο ή ένα τμήμα της κοινωνίας δεν ενδυναμώνει αναγκαστικά την παρουσία του "καλού". Αντίθετα, είναι δυνατόν να στερήσει από τα άτομα αυτά τους απαραίτητους αμυντικούς μηχανισμούς που θα πρέπει να διαθέτουν όταν έρθει η στιγμή να αντιμετωπίσουν το "κακό". Με λίγα λόγια, εγώ δεν θα κοιμόμουν ήσυχος αν ο γιος μου δεν ήξερε καν τι είναι η πεντάλφα και ο Σατανάς. Θα ανησυχούσα δε πολύ περισσότερο εάν, γνωρίζοντας καλά τι αντιπροσωπεύουν, αποφάσιζε να τα λατρέψει. Από το σημείο, όμως, να παίζει computer games με πεντάλφες μέχρι το να μεταβληθεί σε οπαδό του σατανισμού μεσολαβεί ένα πολύ μεγάλο κενό, το οποίο, αν κάποτε καλυφθεί, είμαι βέβαιος πως η αιτία θα απέχει παρασάγγας από μία πίστα του Quake ή του Diablo - διαφορετικά θα έχω απλούστατα αναθρέψει έναν ηλίθιο γιο.

ΤΟ PC, ΟΙ ΑΡΚΟΥΔΕΣ & ΟΙ ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας από τους πιο παλιούς αναγνώστες σου. Σε διαβάζω από το τεύχος Νο 4. Σε ευχαριστώ πολύ που μου άνοιξες τα μάτια και ασχολήθηκα με τα adventures (από την παρουσίαση του υπέροχου Hero's Quest 1). Είναι η πρώτη φορά που γράφω γενικά σε περιοδικό και ελπίζω να μου δώσεις σημασία. Θα είμαι, όμως, λίγο σκληρός μαζί σου! Περνάω, λοιπόν, στο ψητό...

1) Πρέπει να αλλάξει το στυλ του καλύμματος του συνοδευτικού CD. Νάιλον πάλι, δεν με ενοχλεί, αλλά ΟΧΙ με αυτό το άνοιγμα.

2) Στήλες όπως οι "Next Generation" και "New Millennium" ίσως θα ήταν προτιμότερο να μην υπάρχουν άλλο! Μπορεί να έχουν ενδιαφέρον για πολλούς τα καινούργια -περίεργα θα έλεγα-



προϊόντα, αλλά δεν έχουν καμία μα καμία σχέση με το είδος της περιοδικάρας μας. Ούτε συνδυάζεται π.χ. η VOODOO 5000 με τις αρκούδες και τους αστροναύτες. Καλά όλα αυτά, αλλά άσχετα με το χώρο των PCs. Ελπίζω να γίνομαι κατανοητός.

3) Για τη στήλη "Cinemaster", τι να πω; Επειδή πολλοί έχουν DVD, γι' αυτό κάνετε τις παρουσιάσεις; ΔΕΚΤΟ. Τότε, ας κάνουν reviews για προγράμματα και παιχνίδια περιοδικά που έχουν σχέση με τον κινηματογράφο! Το φαντάζεστε; Δίπλα στο "Γητευτή των αλόγων" να έχουν το Diablo II. Καλή φάση.

4) Η στήλη "Τα αμίλητα" καλή, αλλά αλλάξτε λίγο τη γραμματοσειρά. Δεκαπέντε χρόνια ασχολούμαστε με τους υπολογιστές και δεν φορέσαμε γυαλιά, τώρα θα τα φορέσουμε;

Ολα αυτά τα παράπονά μου τα έχω ακούσει και από άλλους και τα έχω ψιλοδιαβάσει στο περιοδικό. Ισως, λοιπόν, θα ήταν προτιμότερο τέτοιου είδους στήλες να την κάνουν με ελαφρά πηδηματάκια σιγά σιγά. Στις περίπου δέκα σελίδες που πιάνουν αυτά τα άρθρα καλύτερα να ασχοληθείτε με κάτι άλλο, π.χ. με παρουσιάσεις νέου hardware, με το πώς να δουλεύουμε με κάποια προγράμματα 3D, σχεδίου, επεξεργασίας ήχου, βίντεο και φωτογραφίας, ή να μοιράσετε αυτές τις σελίδες στα άλλα θέματά σας.

Και για να κλείσω ευχάριστα το γράμμα μου, ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΜΠΡΑΒΟ:

1) για τις παρουσιάσεις των παιχνιδιών. Είναι τέλειες.

2) που ακούτε και κατανοείτε τους αναγνώστες σας. Πράγματι, είναι μεγάλη υπόθεση αυτό.

3) για τη στήλη με τον προγραμματισμό.

4) για την τεράστια προσπάθεια που καταβάλλετε για την ολοκλήρωση κάθε τεύχους. Κανείς δεν σας καταλαβαίνει. Ξέρετε, κυρίες και κύριοι, τι ζόρι τραβάνε όλοι αυτοί που βλέπουν κάθε μέρα τη φάτσα του Πατρίκου και τι μεγαλύτερο ζόρι έχει ο Πατρίκος όταν ανέχεται όλους τους άλλους;

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία. Ελπίζω να δω το γράμμα μου στο περιοδικό και να ακουστούν αυτά που σας είπα. Η ελπίδα, έτσι κι αλλιώς, πεθαίνει πάντα τελευταία!

Υ.Γ.: Είμαστε περιοδικό για υπολογιστές και όχι ποικίλης ύλης!!!
Γιώργος, Δράμα

Φίλε Γιώργο,

Ορισμένες στήλες όπως η "Cinemaster" ή η "New Millennium" μπορεί, βέβαια, να μην έχουν άμεση σχέση με την πληροφορική, ωστόσο πιστεύουμε ότι καλύπτουν θέματα που ενδιαφέρουν μεγάλο μέρος του αναγνωστικού κοινού μας. Αλλωστε, νομίζω πως δεν καταλαμβάνουν πια τόσο μεγάλο χώρο στο περιοδικό, ώστε να δίνουν το έναυσμα για κατηγορίες περί αλλοίωσης της φυσιογνωμίας του. Οπως θα δεις και εσύ ο ίδιος, υπάρχουν αρκετοί άλλοι αναγνώστες που μας συγχαίρουν μέσα από τη στήλη της "Αλληλογραφίας" ακριβώς για αυτές τις στήλες. PC



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας και fantasy που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

WHAT LIES BENEATH

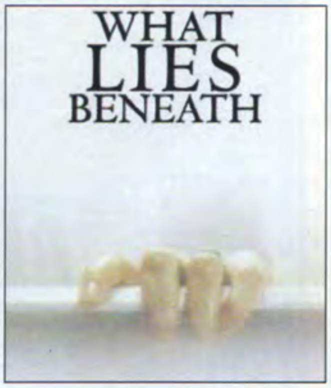
Είδος	Θρίλερ μυστηρίου
Σκηνοθεσία	Robert Zemekis
Παραγωγή	20th Century Fox/DramWorks
Διάρκεια	129'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ

Harrison Ford, Michele Pfeiffer, Diane Scarwid, Joe Morton

Το δημιούργημα της συνεργασίας τριών "γιγάντων" του Hollywood είναι σίγουρο πως θα απασχολήσει το ελληνικό κινηματογραφόφιλο κοινό τον επόμενο μήνα. Οταν ο Robert Zemekis ("Back to the Future", "Forest Gump", "Contact") σκηνοθετεί τον πιο επιτυχημένο ηθοποιό του Hollywood, Harrison -Indiana- Jones και την πανέμορφη και εξίσου επιτυχημένη Michele Pfeiffer, τότε το αποτέλεσμα μόνο αδιάφορο δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί.

Η Michele Pfeiffer, ως Claire Spencer, είναι η σύζυγος του δόκτορα της γενετικής Dr Norman Spencer (Harrison Ford), η οποία έναν χρόνο μετά από ένα σοβαρό αυτοκινητικό δυστύχημα, από όπου κατάφερε να βγει ζωντανή, αρχίζει να ακούει φωνές από το πουθενά και να "βλέπει" αόρατα πλάσματα στο διαμέρισμά της. Προσπαθώντας να εξηγήσει τι ακριβώς της συμβαίνει, καταλήγει στο συμπέρασμα πως τα φαντάσματα πιθανώς να έχουν κάποια σχέση με το ζευγάρι που ζει στο απέναντι διαμέρισμα, η σύζυγος του οποίου εξαφανίστηκε χωρίς κάποιον προφανή λόγο και χωρίς να αφήσει ίχνη. Μετά την προτροπή του συζύγου της αποφασίζει να επισκεφθεί έναν ψυχίατρο. Εκείνος τη συμβουλεύει να έρθει σε επαφή με τα φαντάσματα και μαζί θα επιχειρήσουν να ερευνήσουν τι "κρύβεται από κάτω"...



Το σενάριο δεν μπορεί να χαρακτηριστεί πρωτότυπο, ενώ θυμίζει σε πολλά σημεία την "Εκτη αίσθηση". Ο αριστοτέχνης όμως Zemekis καταφέρνει να χρησιμοποιήσει ως εργαλείο ένα συνηθισμένο θέμα και να προσφέρει μία ταινία άκρως ατμοσφαιρική, φανερά εμπνευσμένη από αντίστοιχα θρίλερ του δάσκαλου Χίτσκοκ. Ο σκηνοθέτης βασίζεται ιδιαίτερα στον ήχο, ή μάλλον στην έλλειψή του, καθώς για περισσότερο από το 50% της συνολικής διάρκειας κυριαρχεί η απόλυτη σιγή. Τούτο καθηλώνει το θεατή στη θέση του, καθώς ο παραμικρός θόρυβος που σπάει την ησυχία τεντώνει τα νεύρα του. Από την άλλη, παρά το παρελθόν του, ο Zemekis δεν εκμεταλλεύεται τα πλούσια οπτικά εφέ, δεν φτιάχνει ψηφιακούς δαίμονες που στοιχειώνουν το σπίτι των πρωταγωνιστών. Μία κουρτίνα που ανεμίζει πίσω από το κλειστό παράθυρο, πόρτες που τρίζουν, χερούλια που γυρίζουν μόνα τους, τεχνάσματα τόσο συνηθισμένα, αλλά που πάντα είναι ικανά να τρομάξουν. Η ελαφριά και προσεγμένη χρήση των οπτικών και ηχητικών εφέ έγινε με τη συνεργασία δύο κορυφαίων ονομάτων του τομέα, του συνθέτη Alan Sylvestri και του υπεύθυνου των εφέ του "Τιτανικός" Rob Legato.

Ο Zemekis δεν εκμεταλλεύεται τα πλούσια οπτικά εφέ και δεν φτιάχνει ψηφιακούς δαίμονες που στοιχειώνουν το σπίτι των πρωταγωνιστών.



Ο Zemekis δεν φημίζεται για τη σοβαρότητα των ταινιών του και ούτε το "What lies beneath" μπορεί να χαρακτηριστεί ως "βαρύ" θρίλερ. Ναι μεν θα τρομάξει τον θεατή, αλλά με διάφορες χιουμοριστικές πινελιές κάνει το αποτέλεσμα πιο ανάλαφρο.

Μπορεί μετά τα προαναφερθέντα να θεωρήσετε ότι πρόκειται για σχετικά χαμηλού κόστους ταινία. Πώς όμως θα μπορούσε ένα δημιούργημα του Zemekis να είναι "φθηνό"; Ούτε λίγο ούτε πολύ κόστισε στην 20th Century Fox 100 εκατ. δολάρια. Μέσα σε δύο μήνες, όμως, και συγκεκριμένα από τον Ιούλιο έως τον Σεπτέμβριο απέφερε στα ταμεία 150 εκατ., ενώ το πρώτο σαββατοκύριακο προβολής του στις μεγάλες αίθουσες έκανε εισπράξεις ανώτερες κι από αυτές του "X-Men". Το αμερικανικό κοινό παραδόθηκε αμαχητί στα τρανταχτά ονόματα της σκηνοθεσίας και των πρωταγωνιστών, παρά τις κάποιες αντιρρήσεις των κριτικών, οι οποίοι εξέφρασαν το σκεπτικισμό τους σχετικά με την προσπάθεια ενός "ακριβού διασκεδαστή", όπως ο Zemekis, να ακολουθήσει χιτσκοκικά μονοπάτια. Το "What lies beneath", που καταφθάνει στα τέλη Νοεμβρίου στις κινηματογραφικές αίθουσες της χώρας μας, προβλέπεται να απολαύει αντίστοιχης αποδοχής και από το ελληνικό κοινό.



THE SIXTH DAY

Ο Arnold, παρά τα χρονάκια που τον βαραίνουν πλέον (53 δεν είναι και λίγα), καλά κρατεί ως κύριος πρωταγωνιστής περιπετειών και μία τέτοια μάς επιφυλάσσει για το κλείσιμο του 2000. Ο λόγος για το "**The**



sixth day", που θα κυκλοφορήσει γύρω στα Χριστούγεννα στη χώρα μας, λιγότερο από έναν μήνα αργότερα από ό,τι στις ΗΠΑ, επιβεβαιώνοντας για ακόμη μία φορά πως δεν ανήκουμε πλέον στον "τρίτο κόσμο" του κινηματογραφικού εμπορίου.

Το θέμα της κλωνοποίησης που απασχολεί την παγκόσμια επιστημονική κοινότητα τα τελευταία χρόνια έχει περάσει στον κινηματογράφο με διάφορες εκδοχές, από το "σοβαρό" και επιστημονικό "Jurassic Park", μέχρι το άκρως διασκεδαστικό "Ο πολλαπλός εαυτός μου". Φτάσαμε πλέον να υποστηρίζουμε ότι το θέμα καταντάει συνηθισμένο. Το "The sixth day" καταπιάνεται κι αυτό με την κλωνοποίηση για να προβάλει μία καθαρά περιπετειώδη εκδοχή που αρμόζει τέλεια σε έναν τίτλο blockbuster. Η υπόθεση έχει ως εξής: Ο **Arnold Schwarzenegger** αναλαμβάνει το ρόλο ενός πιλότου ελικοπτέρου ο οποίος, παρ' ότι επιβίωσε από ένα ατύχημα, θεωρείται από την υπηρεσία του νεκρός. Επιστρέφοντας στο σπίτι του -κατά την ημέρα των γενεθλίων του μάλιστα- ανακαλύπτει ότι τη θέση του έχει πάρει ένας... κλώνος. Ανακαλύπτει επίσης με το δύσκολο τρόπο ("the hard way" όπως θα έλεγαν και οι φίλοι μας οι Αμερικανοί) ότι η ύπαρξή του αποτελεί εμπόδιο στα σχέδια του Dr Graham Weir (**Robert Duval**), ο οποίος κλωνοποιεί ανθρώπους χρησιμοποιώντας τα τεράστια κονδύλια που του χορηγεί η εταιρεία του, καθώς πρέπει να φύγει από τη μέση για να μην αποκαλυφθεί η σατανική πραγματικότητα.

Για ακόμη μία φορά το Hollywood χρησιμοποιεί το κλασικό πλέον θέμα: "**αδύναμος πολίτης εναντίον οικονομικού κολοσσού**". Ο **John Spottiswoode** ("Air America", "Tommorow never dies") αναλαμβάνει τη σκηνοθεσία και το τιτάνιο έργο του σχεδιασμού ενός πολυέξοδου blockbuster. Με 85 εκατ. δολάρια στην τσέπη και έξι μήνες στη διάθεσή του ολοκλήρωσε τα γυρίσματα της ταινίας σε διάφορες τοποθεσίες του παγωμένου Καναδά. Οι πρώτες πληροφορίες που μας έρχονται από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού είναι ελαφρώς απογοητευτικές, αν και δεν εκπλήσσουν τον γράφοντα. Μιλούν για εντελώς αναμενόμενη υπόθεση, που δεν κρύβει πολλές εκπλήξεις, πλήρης από σκηνές κλισέ και οπτικά εφέ που δεν στέκονται στο ύψος τους, θυμίζοντας περισσότερο παιχνίδι για PlayStation. Ιδιαίτερα γλαφυρός είναι ένας σχολιασμός που αναφέρεται σε σκηνή του έργου κατά την οποία οι κακοί προσπαθούν να πετύχουν τον ήρωα με όπλα laser, αλλά "όπως φαίνεται, έχουν σπουδάσει στην ίδια σχολή σκοποβολής με τους Storm Troopers του Star Wars, καθώς η αστοχία τους είναι μνημειώδης". Ωστόσο οι κριτικές αυτές δεν πρόκειται κατά πάσα πιθανότητα να απασχολήσουν ιδιαίτερα το φανατικό κοινό του Arnold, το οποίο θα κατακλύσει τις αίθουσες όπου θα παιχθεί η ταινία... PC

CINE news

Επειτα από αρκετά χρόνια αναγνώρισης του καλλιτεχνικού επιπέδου σε ταινίες κινουμένων σχεδίων από την Ακαδημία και έναν χορό Οσκαρ που ξεκίνησε από το κορυφαίο "Alladin", πάρθηκε τελικά η απόφαση να καθιερωθεί ειδική κατηγορία βραβείων γι' αυτού του είδους τις ταινίες. Εξήντα τρία ολόκληρα χρόνια μετά την "Χιονάτη" του Disney, η οποία αποτέλεσε την πρώτη μεγάλου μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων, έφτασε επιτέλους η στιγμή της αναγνώρισης. Από το 2002 το Οσκαρ Καλύτερης Ταινίας Κινουμένων Σχεδίων θα είναι πλέον γεγονός. Οσο για εκείνους που αναρωτιούνται για το λόγο αυτής της μακρόχρονης καθυστέρησης, είναι απλός. Παρ' ότι το είδος έχει παρουσία στις μεγάλες αίθουσες εδώ και μερικές δεκαετίες, μόνο κατά τη δεκαετία του '90 είδαμε παραπάνω από μία παραγωγές ανά έτος. Τώρα πια δεν υπάρχει μόνο η εταιρεία Disney που κυκλοφορεί τουλάχιστον έναν τίτλο το χρόνο. Τα πολυάριθμα έργα που παίζονται κάθε σαιζόν τόνωσαν τον ανταγωνισμό και οδήγησαν στην αναγκαιότητα διάκρισης του καλύτερου.

Ο νεαρός Heath Ledger, τον οποίο είδαμε να πρωταγωνιστεί στο πλευρό του Mel Gibson στον "Πατριώτη", ακολουθεί ανοδική πορεία στο χώρο της περιπέτειας. Στο επόμενο βήμα του στη Μέκκα του κινηματογράφου θα μεταβληθεί σε ιππότη για τις ανάγκες της νέας ταινίας όπου θα πρωταγωνιστήσει. Το "A Knight's tale" είναι μία περιπέτεια εποχής με ηρωικούς ιππότες, όμορφες πρι-



γκίπισσες και τις απαραίτητες δόσεις εντυπωσιακών ξιφομαχιών, που γυρίζεται αυτόν τον καιρό στην Πράγα, η οποία φαίνεται να αποτελεί αγαπημένη ευρωπαϊκή πόλη των παραγωγών του Hollywood. Το σενάριο και τη σκηνοθεσία υπογράφει ο βραβευμένος με Οσκαρ για το σενάριο του "Λος Αντζελες: Εμπιστευτικό", Brian Halgeland.

Ο Chris O'Donnel, που έγινε γνωστός από το "Batman & Robin" κάτω από τις οδηγίες του Martin Campbell, πρωταγωνιστεί σε μία ταινία, παραλλαγή του "Βαρομετρικού χαμηλού", όπου αναλαμβάνει το ρόλο ενός αλπινιστή που καλείται να σώσει την αδελφή του, η οποία βρίσκεται παγιδευμένη σε υψόμετρο αρκετών χιλιάδων μέτρων στις χιονισμένες κορυφές στα βουνά της Νέας Ζηλανδίας. Δύο πανέμορφες πρωταγωνίστριες, η Robin Tunney ("End of days") και η Izabella Scorupco ("Golden



Eye"), πλαισιώνουν τον ήρωα σε μία ταινία που θα κόψει ανάσες με τα θεαματικά stunts. Ο τίτλος αυτής: "Vertical Limit"...

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
CHAMPIONSHIP MANAGER 3

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



"Θα την τερματίσω την καταραμένη την πίστα! Πού θα μου πάει, εδώ θα κάτσω μέχρι να βγάλω ρίζες... Ρίζες; Ωχ!"

Η στήλη ευχαριστεί τον Γιώργο Ιωσηφίδη για τις μισές φωτογραφίες που έστειλε. Όσο για τις άλλες μισές... Ντροπή! Φαίνεται ότι δεν έχεις πάρει όλα τα τελευταία τεύχη του "PC Master" και έστειλες φωτογραφίες που έχουν ήδη χρησιμοποιηθεί! (γέλια)

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

B	I	R	T	H	O	F	T	H	E	F	E	D	E	R	A	T	I	O	N
A	X	E	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	E	R	D	F	G	H	G
L	D	C	E	F	S	T	A	R	C	R	A	F	T	O	T	I	S	A	I
D	C	C	O	C	V	B	H	E	R	G	D	S	A	N	I	K	M	G	N
U	V	O	R	M	O	N	K	E	Y	I	S	L	A	N	D	H	N	E	E
R	D	S	T	V	A	B	I	K	L	E	G	N	D	S	I	A	Y	O	P
S	L	E	S	X	C	P	T	H	N	L	E	R	G	B	A	D	I	F	R
G	R	L	I	I	G	H	O	J	K	V	F	V	B	N	B	M	H	E	O
A	O	B	O	X	L	R	G	C	E	S	D	I	F	G	L	R	T	M	E
T	W	I	R	F	G	V	S	R	A	X	V	I	R	K	O	B	G	P	D
E	X	S	G	S	I	D	E	R	T	L	G	W	D	E	V	B	K	I	R
W	I	N	A	D	F	G	H	R	J	X	Y	I	Z	X	C	V	N	R	O
S	R	E	F	A	L	L	O	U	T	V	B	P	D	C	V	B	N	E	S
C	P	S	E	V	B	N	M	J	H	G	F	D	S	E	S	A	E	S	V
X	D	V	N	I	H	T	I	W	T	S	A	E	B	E	H	T	R	T	H
I	N	E	X	O	K	A	I	P	E	I	R	A	T	I	K	T	A	B	N
K	A	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Z	X	C	V	N	M	Q	W	E
O	R	E	G	A	N	A	M	P	I	H	S	N	O	I	P	M	A	H	C
F	G	Z	I	T	O	T	A	R	E	C	O	R	D	E	R	S	A	S	D
S	D	F	L	O	R	D	S	O	F	M	A	G	I	C	V	B	N	M	G

1) STARCRAFT
2) SILVER
3) XCOM APOCALYPSE
4) SENSIBLE SOCCER
5) LORDS OF MAGIC
6) FALLOUT
7) ...GINE PROEDROS
8) CHAMPIONSHIP MANAGER
9) THE BEAST WITHIN
10) THE DIG
11) DIABLO
12) BALDUR'S GATE
13) REVENANT
14) HELLFIRE
15) AGE OF EMPIRES
16) GRAND PRIX WORLD
17) MONKEY ISLAND
18) BIRTH OF THE FEDERATION

Θέμα: Παιχνίδια από την προσωπική συλλογή του "στηλ-άρχη".
(Τι να κάνουμε, στερέψαμε προς το παρόν από ιδέες.)

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ενα GF του Final Fantasy 8.

1	2	3	4	5	6	7

1 Ποια είναι η ειδική επίθεση των Mighty Gorgons στο Heroes of Might And Magic 3;
- A. Look of Death
- D. Death Stare
- E. Muuuu...

2 Τι θέμα είχε στο Do It Yourself της 1ης Απριλίου ο Δημήτρης Καρέτσος;
- I. Το Nokia 6110
- F. Πώς να τη σκαπουλάρετε από τη σύνταξη άρθρων.
- G. Το Nokia 7110

3 Ποιος ο "υπότιτλος" στο Pharaoh;
- A. Build A Kingdom. Rule The Nile. Live Forever.
- B. Veni Vidi Vici
- C. Rule The Nile. Be The King of Egypt

4 Ποιο GF του Final Fantasy 8 μοιάζει με Pokemon;
- B. Το Carbuncle
- C. Το Tonberry
- D. Ο Κωστάκης

5 Ποιο skill του Barbarian μειώνει το defense και το μέγιστο damage των εχθρών στο Diablo II;
- K. To Battle Orders
- L. To Battle Cry
- M. To Howl

6 Τι θυμίζει η απάντηση που θα βγάλετε από αυτό το quiz;
- O. Το βασικό θέμα του forum του "PC Master" τον τελευταίο καιρό (Α ρε Πέτρο, υπομονή!)
- N. Εεε;
- K. Ενα παιχνίδι της Interplay

7 Ποιος είναι ο συντάκτης του "PC Master" που χρησιμοποιεί ελάχιστες φορές (έως καθόλου) ψευδώνυμο;
- S. Ο Πέτρος Παπαθανασίου
- T. Ο Ηλίας Καφούρος (ουουου, ειδικά αυτός...)
- U. Όλοι

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN — SACRIFICE — WIZARDS AND WARRIORS — BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR — STAR TREK: NEW WORLDS

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Το κέρατο και άλλα απρόοπτα

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο Καφούρος αποχαιρέτησε τη γυναίκα του και ξεκίνησε για τα γραφεία του "PC Master". Σε όλη τη διαδρομή ένιωθε άσχημα, διότι είχε μαυρίσει το μάτι της γυναίκας του με μια μπουνιά εξαιτίας της ζήλιας που ένιωσε όταν την είδε να φλερτάρει με έναν τραγουδιστή. "Πρέπει να πάψω να είμαι ζηλιάρης" σκέφτηκε και άνοιξε το ραδιόφωνο του αυτοκινήτου για να ξεχαστεί. Ομως, στο ραδιόφωνο είχε εκείνη την ηλίθια εκπομπή, η οποία με τηλεφωνήματα στα σπίτια των ακροατών τους έδινε την ευκαιρία να κερδίσουν ένα ταξίδι για δύο στην Disneyland. Εκεί που ήταν έτοιμος να αλλάξει σταθμό, άκουσε τον παρουσιαστή της εκπομπής να λέει ότι κάλεσε στο 3425421 (σ.σ.: τυχαίος αριθμός). Απάντησε ένας άντρας, ο οποίος μάλιστα κέρδισε το ταξίδι. Υστερα από αυτό ο Καφούρος δεν συνέχισε τη διαδρομή του προς τα γραφεία του "PC Master": Κατευθύνθηκε προς το σπίτι του και έσπασε για άλλη μία φορά στο ξύλο τη γυναίκα του. Γιατί;

Το ανέκδοτο

Ξεσπάει, που λέτε, παγκόσμιος πόλεμος και όλοι επιστρατεύονται. Ανάμεσά τους και ένας Πόντιος. Μετά από μία εβδομάδα, ο Πόντιος άρχισε να βαριέται το στρατό και τις μάχες και ζήτησε από το διοικητή του να του δώσει άδεια.

- Δεν γίνεται να πάρεις άδεια τέτοια ώρα και στιγμή! Για να πάρει κάποιος άδεια θα πρέπει να κάνει κάτι πολύ γενναίο, κάτι που θα εμψυχώσει τους στρατιώτες. Χώρια που δεν πρέπει να προκαλέσει έλλειψη η απουσία του.

Φεύγει, λοιπόν, ο Πόντιος σκεφτόμενος τι μπορεί να κάνει για να φανεί γενναίος στο διοικητή του. Την άλλη μέρα το πρωί ο διοικητής βγαίνει από το αρχηγείο και βλέπει μπροστά του τον Πόντιο μέσα σε ένα εχθρικό τεθωρακισμένο!

- Απίστευτο! Μπράβο, Γιορίκα! Δέκα ημέρες άδεια για πάρτη σου!

Ο Πόντιος ετοιμάζει τα πράγματά του και ένας φίλος του, περίεργος για το κατόρθωμά του, τον ρωτά πώς στο καλό κατάφερε να βουτήξει ένα εχθρικό τεθωρακισμένο.

- Ηταν πολύ πιο εύκολο από όσο φαίνεται. Απλώς πήρα ένα από τα τανκ μας, ύψωσα μία τεράστια άσπρη σημαία και προχώρησα ολοταχώς προς το πρώτο εχθρικό τανκ που συνάντησα. Οταν πλησίασα, βγήκα έξω και είπα στον οδηγό του: "Θέλεις να πάρεις τιμητική άδεια από το διοικητή σου;"...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 130. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 8 Νοεμβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 6η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 133. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 19 Δεκεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 127 | **1 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 2000**

MULTI QUIZ

Σκότωσε το γιο και τον άντρα της Atma στο Diablo II.

1	2	3	4	5	6	7	8
R	A	D	A	M	E	N	T

1 Σε τι χρησιμεύει το Wirt's Leg στο Diablo II;
A) Σε αναπόληση ωραίων στιγμών από τον Diablo.
V) Για να το βάζετε στα .. πόδια (legs).
R) Για να μπορέσετε να φτάσετε στο Cow Level.

2 Πού βασίζεται το Vampire: The Masquerade;
J) Στην προσωπική ζωή του αρχισυντάκτη του "PC Master".
K) Σε βιβλίο του Edgar Allan Poe.
A) Στο ομώνυμο live RPG της White Wolf.

3 Το ιπτάμενο όχημα των ηρώων του Final Fantasy 8.
L) Highwind
D) Ragnarok
E) Falcon

4 Ποιο ήταν το μόνο λάθος της παρούσας στήλης;
A) Οτι ο Sean Clark ήταν συνεργάτης της Nasa. Εγινε σύγχυση μεταξύ αυτού και του συνονόματού του Arthur.
B) Οτι Basic σημαίνει "βασικός, θεμελιώδης" και ότι είναι γλώσσα προγραμματισμού (γκρρρ...).
S) Αυτή η επιλογή-απάντηση είναι λανθασμένη.

5 Τι σημαίνει το ψευδώνυμο Tarish του συντάκτη Δημήτρη Σελλούντου;
K) Βγαίνει από το Tar που σημαίνει πίσσα.
Z) Δεν σημαίνει τίποτα, απλώς είναι ένα όνομα.
M) Είναι συνδυασμός αρχικών γραμμάτων ψευδωνύμων που μας είχε εξηγήσει κάποτε, αλλά τώρα η μνήμη αδυνατεί να δουλέψει.

6 Ποια η ψηφιακή υπογραφή του αρχισυντάκτη του περιοδικού;
F) Δικός σας, Βάγγος.
G) Ave, αρχισυντάκτης του μεγαλύτερου περιοδικού για computer software και όχι μόνο, του "PC Master" για τους άσχετους.
E) Yours digitally, Vantor.

7 Τι είναι σε βρεφική κατάσταση και φωτογραφίες του έχουν γεμίσει σχεδόν κάθε γωνιά (σ.σ.: Να μη βάλουμε και λίγη σάλτσα...) των γραφείων του "PC Master" και της Compupress;
C) "Το συντακτάκι του" και οι ροζ φωτογραφίες του.
D) Η κλασική πια αφίσα με τους συντάκτες-παιδιά του "PC Master".
N) Η κόρη του Πατρίκου.

8 Ποια είναι η σημαντικότερη αναβάθμιση του επερχόμενου Championship Manager 2000/2001;
E) Η δυνατότητα να δανείζετε πιο εύκολα τους "αθλητάς σας" (Παύλο, θεέ...).
F) Η συνήθης ανανέωση της βάσης δεδομένων του.
T) Η προσθήκη ελληνικού πρωταθλήματος.

Οι νικητές κερδίζουν από ένα παιχνίδι FINAL FANTASY 8.

- **ΝΙΚΟΛΑΡΑΚΟΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ,** *ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ*
- **ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΝΙΚΟΛΕΤΑ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΧΑΨΙΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΣΥΡΕΓΓΕΛΑ ΙΩΑΝΝΑ,** *ΧΑΪΔΑΡΙ*
- **ΔΗΜΑΣ ΣΠΥΡΟΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΚΟΒΑΝΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ,** *ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ*
- **ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΥ ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ,** *ΙΛΙΟΝ*
- **ΓΚΟΡΤΣΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ,** *ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ*
- **ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ ΣΟΥΖΑΝΑ,** *ΠΑΛΛΗΝΗ*
- **ΜΑΡΚΕΤΑΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ,** *ΚΑΛΛΙΘΕΑ*

Ο ΕΠΙΘΕΩΡΗΤΗΣ ΚΡΑΤΣΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΤΗΣ ΚΟΥΦΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ

Απ.: Αφού η γιαγιά ήταν κουφή, δεν θα την ενοχλούσε ο θόρυβος που έκανε ο κηπουρός.

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


CLEOPATRA


LEMMINGS REVOLUTION


STAR TREK: KLINGON ACADEMY


METAL FATIGUE


DIABLO 2

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

S	T	R	A	N	G	L	E	R	R	Q	W	Z	T	Y	U	I	O	P	H
U	Q	N	W	E	R	T	Y	A	A	S	D	A	G	H	J	K	L	M	E
C	Z	X	E	C	V	B	D	N	M	Q	W	K	M	E	R	T	Y	U	I
K	A	S	D	L	F	R	G	H	J	K	L	A	B	N	M	D	F	G	R
E	Q	W	M	A	U	L	E	R	E	R	O	R	V	B	N	M	X	C	O
R	Z	A	Q	W	C	P	S	X	C	L	D	U	E	R	F	V	B	D	P
G	R	T	Y	B	A	L	R	O	G	H	N	M	M	J	U	Y	E	U	H
I	O	F	K	L	N	O	Q	O	W	E	R	I	T	Y	U	H	F	G	A
Z	X	E	C	V	T	B	N	M	C	F	G	T	H	J	S	T	Y	U	N
Q	W	E	E	N	O	T	X	E	S	E	R	E	T	I	G	H	J	K	T
R	T	D	G	H	R	H	J	K	N	L	D	F	N	E	R	T	H	Y	J
Q	W	E	E	R	A	R	A	C	H	O	G	A	H	J	K	S	B	N	M
Q	W	R	E	R	T	A	V	B	N	M	B	D	F	G	I	E	R	T	Y
G	A	B	R	I	E	S	M	F	N	B	V	R	C	T	X	V	B	N	M
E	F	G	H	J	K	H	F	I	G	H	J	K	E	M	I	K	O	L	O
V	I	N	C	E	N	E	R	E	Y	A	L	F	G	D	H	J	K	U	I
W	S	D	F	G	H	R	J	N	K	L	V	B	N	M	N	T	Y	U	I
A	S	D	F	G	H	J	K	D	N	M	X	C	V	B	N	U	R	T	Y
Z	E	A	L	O	T	G	H	J	K	F	A	I	T	H	F	U	L	C	N
C	V	B	N	M	G	H	J	K	L	C	V	B	N	M	E	R	T	B	B

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis Collection

ΕΚΔΟΣΕΙΣ



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ			
Διαδίκτυο			
EB-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
EB-00-310	Internet για γυναίκες	153	1.900
EB-00-311	Internet για παιδιά	160	1.900
EB-00-312	Internet για άντρες	146	1.900
EB-00-313	Internet για νέους	150	1.900
EB-00-318	WAP	226	4.400
EB-00-322	Αναζητήσεις στο WEB	159	3.800
EB-00-319	ICQ 2000	143	3.800
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Προγραμματισμός			
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	6.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.200
ΕΒ-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	453	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	9.900
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.800
Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ι Α			
ΕΒ-00-330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής	223	4.900
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
Υπό έκδοση	Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	5.200
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.400
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ original CD-ROMs: The Sims και Gangsters. Προτιμώνται strategy και adventures. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Γιαννούσης
Τηλέφωνο: 6015791

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια. The Last Express και Day of the Tentacle σε CD version. Προσφέρω 5.000δρχ. και 3.000δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Καραγιάννης
Τηλέφωνο: 6523827
E-mail: arhon-2000@yahoo.com

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Lands of Lore 1 και 2 για αγορά ή ανταλλαγή. Ζητείται επίσης το Get Medieval. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κων/νος Κεσίσογλου
Τηλέφωνο: 6891011

ΖΗΤΕΙΤΑΙ απεγνωσμένα το παιχνίδι Othello, το οποίο αρχικά είχε κυκλοφορήσει ως επιτραπέζιο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μάριος Καραπάνος
Τηλέφωνο: (0651) 46564

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Alien vs Predator, original με το κουτί του και αχρησιμοποίητο, προς 2.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Συμεωνίδης Φοίβος
Τηλέφωνο: 9643709

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Civilization 2, Resident Evil 2, Rollercoaster Tycoon, Expendable, Rollcage, Colin McRae Rally, FIFA 2000, Unreal Tournament, προς 2.000δρχ. το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρης Κλιάφας
Τηλέφωνο: 0945-363913

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Seven Kingdoms Ancient Adversaries, original με το κουτί του και το manual του στην τιμή των 4.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέλιος
Τηλέφωνο: (031) 735452

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Diablo 2 προς 5.000 δρχ. Επίσης ανταλλάσσεται με το Vampire: The masquerade. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σωτήρης
Τηλέφωνο: 6510248
E-mail: sotskoul@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα παρακάτω παιχνίδια: Amerzone, Imperium Galactica II, Earth 21590, War of the Worlds, Incoming, Might & Magic 8, Unreal από 4.000 έως 7.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Περιάλης
Τηλέφωνο: 2133075

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής Pentium 200MMX, 32MB RAM, 1,6 HD, 30x CD-ROM, Voodoo 2 12MB, SoundBlaster AWE 32, Modem 33.600, έγχρωμη οθόνη, ηχεία προς 150.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Κεκάτος
Τηλέφωνο: 9961592
E-mail: kekatos@hotmail.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος από 2,1GB έως και 3,2 GB σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Λεμονίδης
Τηλέφωνο: 9632277

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Voodoo 3 3500 προς 45.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μιχαήλ Φιλιππίδης
Τηλέφωνο: 9827448, 0946-530188

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 233MHz MMX, 32MB RAM, SoundBlaster 16 και ηχεία, Viper V550 16MB, hard disk 3,2GB, monitor 14''. Τιμή 180.000δρχ., συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Μπακόλας
Τηλέφωνο: (041) 238709

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ H/Y AMD K6 300MHz, Viper 330 AGP 4MB, 3,2MB hard disk, 32MB RAM, modem Supra 33.600, κάρτα ήχου SoundBlaster AWE64, CD-ROM Creative 48x, οθόνη Philips 105 S, Windows 98. Τιμή 250.000δρχ., συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Κόντης
Τηλέφωνο: 9831221

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Intel Pentium 200MMX, M/B QDI Titanium, 32MB RAM, S3 Trio 32 Stealth 1MB, Diamond Monster 3D 4MB. Ολα μαζί 50.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κων/νος Παγώνης
Τηλέφωνο: 2813384

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΕΙΤΑΙ Gameboy Color σε καλή κατάσταση και σε καλή τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέλιος Κορνελάκης
Τηλέφωνο: 5060377
E-mail: freebos@x-treme.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Nintendo64 με δύο χειριστήρια και τρεις κασέτες (τα παιχνίδια: Mario Land, Soccer, Snowboarding), και με ένα Rumble Pack στην τιμή των 55.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μάνος Κραμπουσάνος
Τηλέφωνο: (0242) 24828 - 69563

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

PC master CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................. ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ..................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

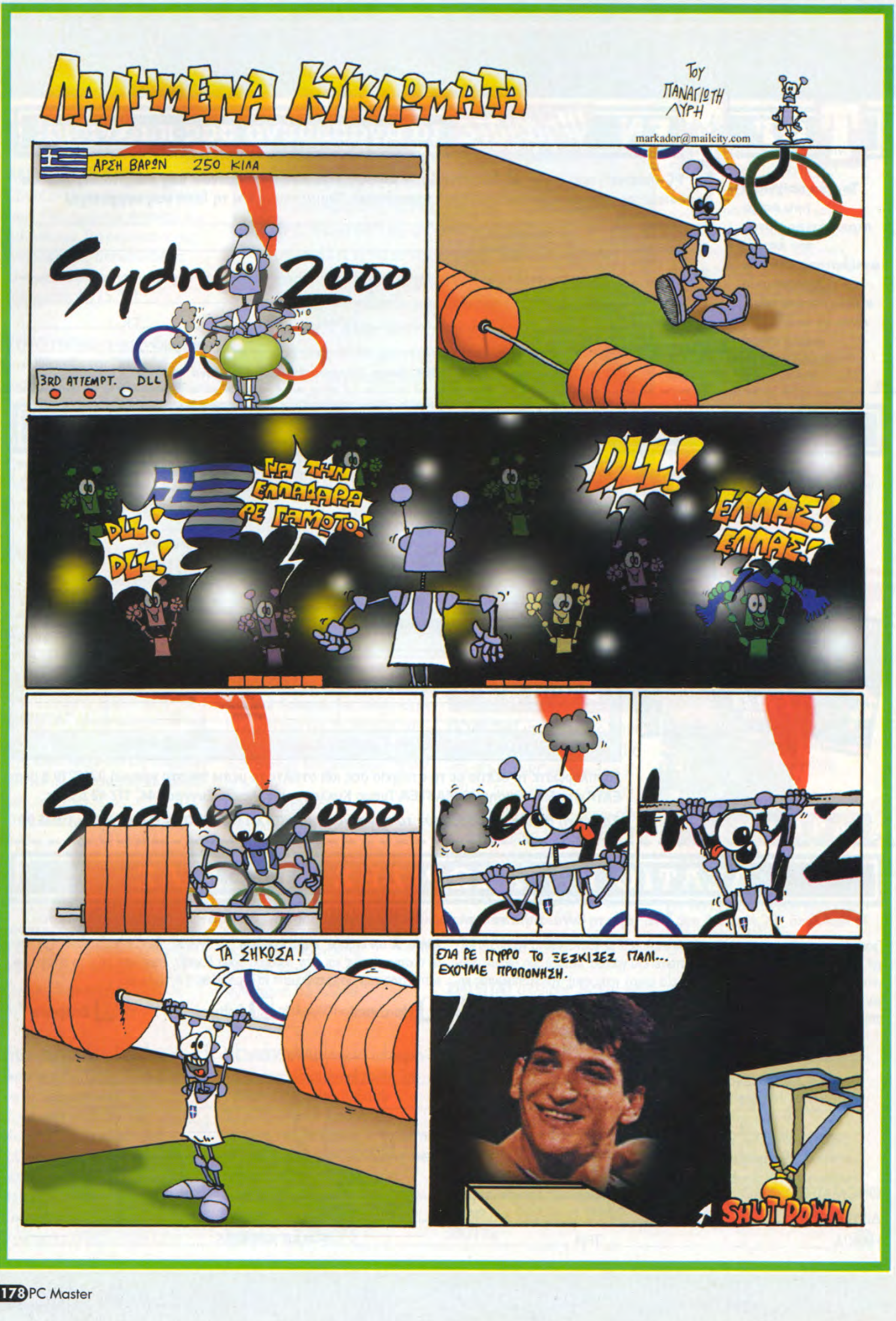
Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....


ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΤΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΛΥΡΗ
markador@mailcity.com
ΑΡΣΗ ΒΑΡΩΝ 250 ΚΙΛΑ
Sydne 2000
3RD ATTEMPT. DLL
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑΡΑ ΡΕ ΓΑΜΩΤΟ!
DLL! DLL!
DLL!
ΕΛΛΑΣ! ΕΛΛΑΣ!
Sydne 2000
ΤΑ ΣΗΚΩΣΑ!
ΕΛΑ ΡΕ ΠΥΡΡΟ ΤΟ ΞΕΣΚΙΣΕΣ ΠΑΛΙ... ΕΧΟΥΜΕ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ.
SHUTDOWN

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ

Presario 100
AMD K6 533MHz 3D
12,1" Color Display
64MB RAM up to 128MB
5GB HDD-Windows 98
V-90 Fax/Modem 56K
CDR 24x Standard/USB Exit

347.000
ή **41.000** x 12 μήνες*



TOSHIBA

Satellite 1670 CDS
Intel Celeron Processor 550MHz
32MB RAM/4,3GB Hard Disk Drive
24x CD-ROM Drive/12,1" DSTN Color Display
2MB Video RAM
Fax/Modem 56K V-90
Full Multimedia/Speakers & Microphone

349.000
ή **46.500** x 12 μήνες

intel inside celeron



MITAC

Minote
Intel Pentium III Processor 600MHz
14" TFT Color Display
64MB RAM up to 160MB/8MB VGA Adapter
6GB HDD/Fax/Modem 56K/Full Multimedia
DVD 6x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη τσάντα μεταφοράς

795.000
ή **89.000** x 12 μήνες

intel inside celeron



EXPERT Professional

Intel Pentium III Processor 700MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
64MB RAM up to 1GB/8/13GB HDD UDMA66
52x CD-ROM Drive/8MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1.280x1.024) Color Monitor/128bit Sound Card
1,44FDD/56K Fax/Modem/Keyboard & Mouse

297.000
ή **37.500** x 12 μήνες

intel inside pentium III



EXPERT Plus

Intel Celeron Processor 600MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium III Processor
32MB RAM up to 512MB/10,2GB Hard Disk Drive
40x CD-ROM Drive/8MB/AGP SVGA Card
Monitror 15" (1.600x1.280)/56K V-90 Fax/Modem
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse

199.000
ή **24.500** x 12 μήνες

intel inside celeron



EXPERT Professional II

Intel Celeron Processor 667MHz FCPGA
Motherboard BX up to Pentium III
64MB RAM up to 512MB/13GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB AGP SVGA Card
Monitor 15" (1.600x1.280) 56K V-90 Fax/Modem
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse

229.000
ή **28.000** x 12 μήνες

intel inside pentium III

Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ.: 38.15.931, FAX: 38.15.905
ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ.: 51.53.388, FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗ ΓΛΥΦΑΔΑ
• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ.: 89.86.321-3

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤΕΡΑ, ΤΕΤΑΡΤΗ: 9:00 - 17:00, ΤΡΙΤΗ, ΠΕΜΠΤΗ, ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 9:00 - 20:00, ΣΑΒΒΑΤΟ: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ